Guitar Effects & Amp Simulator

G3

オペレーションマニュアル

このたびは、**ZOOM G3**（以下**G3**と呼びます）をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

G3の機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。

なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

目次

安全上の注意／使用上の注意…… 2
はじめに…… 3
用語について…… 3
各部の名称…… 4
電源を入れて演奏する…… 6
エフェクトを調節する…… 8
パッチを選択する……10
パッチを保存する……12
パッチ固有のパラメーターを設定する……14
各種設定を変更する……18
チューナーを使う……22
リズムを使う……24
ルーパーを使う……26
バージョンアップデートの方法について…30
G3を工場出荷時の設定に戻す ……31
オーディオインターフェースとして利用する…32
エフェクトタイプとパラメーター……33
故障かな？と思う前に……49
仕 様 ……50
リズムリスト……51

ZOOM

© 株式会社 ズーム

本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載することを禁じます。

安全上の注意／使用上の注意

安全上の注意

このオペレーションマニュアルでは、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次のとおりです。

⚠ 警告	「死亡や重症を負うおそれがある内容」です。
⚠ 注意	「傷害を負うことや、財産の損害が発生するおそれがある内容」です。

図記号の例

❗	「実行しなければならない（強制）内容」です。
⃠	「してはいけない（禁止）内容」です。

⚠ 警告

ACアダプターによる駆動

- ❗ ACアダプターは、必ずZOOM AD-16を使用する。
- ⃠ コンセントや配線器具の定格を超える使い方や交流100V以外では使用しない。
  AC100Vと異なる電源電圧の地域（たとえば国外）で使用する場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターを使用する。

乾電池による駆動

- ❗ 市販の1.5V単三乾電池（アルカリ電池または、ニッケル水素蓄電池）×4を使用する。
- ❗ 乾電池の注意表示をよく見て使用する。
- ❗ 使用するときは、必ず電池カバーを閉める。

改造について

- ⃠ ケースの開封や改造を加えない。

⚠ 注意

製品の取り扱いについて

- ❗ 落としたり、ぶつけたり、無理な力を加えない。
- ❗ 異物や液体を入れないように注意する。

使用環境について

- ⃠ 温度が極端に高いところや低いところでは使わない。
- ⃠ 暖房機やコンロなど熱源の近くでは使わない。
- ⃠ 湿度が極端に高いところや水滴のかかるところでは使わない。
- ⃠ 振動の多いところでは使わない。
- ⃠ 砂やほこりの多いところでは使わない。

ACアダプターの取り扱いについて

- ❗ 電源プラグをコンセントから抜くときは、必ずプラグを持って抜く。
- ❗ 長期間使用しないときや雷がなっているときは、電源プラグをコンセントから抜く。

乾電池の取り扱いについて

- ❗ 電池の＋、－極を正しく装着する。
- ❗ 指定の電池を使う。
  新しい電池と古い電池、銘柄や種類の違う電池を同時に使用しない。
- ❗ 長期間使用しないときは、乾電池を取り外す。
  液漏れが発生したときは、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ること。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

- ❗ ケーブルを接続するときは、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから接続する。
- ❗ 移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとAC アダプターを抜いてから移動する。

音量について

- ⃠ 大音量で長時間使用しない。

使用上の注意

他の電気機器への影響について

G3 は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、G3と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、G3も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。注意してください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまで連絡してください。

著作権について

◎Windows® / Windows Vista® はMicrosoft® 社の商標または登録商標です。◎Macintosh® 、Mac OS® は、Apple Inc.の商標または登録商標です。◎文中のその他の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。

＊文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

はじめに

コンパクトエフェクターそのままの操作感

3つのエフェクトそれぞれにディスプレイ、パラメーターノブ、フットスイッチを持ち、直感的にエフェクトを操作することができます。

リアルなアンプモデリング

新しいDSP「ZFX-IV」を使い、真空管アンプの倍音成分豊かな歪みとコンプレッション感を忠実に再現しました。
緻密に作り上げたモデリングサウンドはピッキングのダイナミクスや、ギターのボリュームコントロールに素早く反応します。

多彩なエフェクトタイプと自由な組み合わせ

100を超えるエフェクトタイプを搭載し、それらを自由に組み合わせることができます。

リズムと同期可能なルーパー機能

リズムと同期可能なルーパー機能を搭載し、最大40秒のループフレーズを録音することができます。

オートセーブ機能

オートセーブ機能を搭載し、操作内容を確実に保存します。

Edit&Shareに対応

パッチのバックアップやドラッグ＆ドロップでの並べ替えが可能な、PC用エディタライブラリアンEdit&Shareに対応しています。
Edit&Shareの詳しい情報はZOOMのWEBサイト（http://www.zoom.co.jp/）を確認してください。

用語について

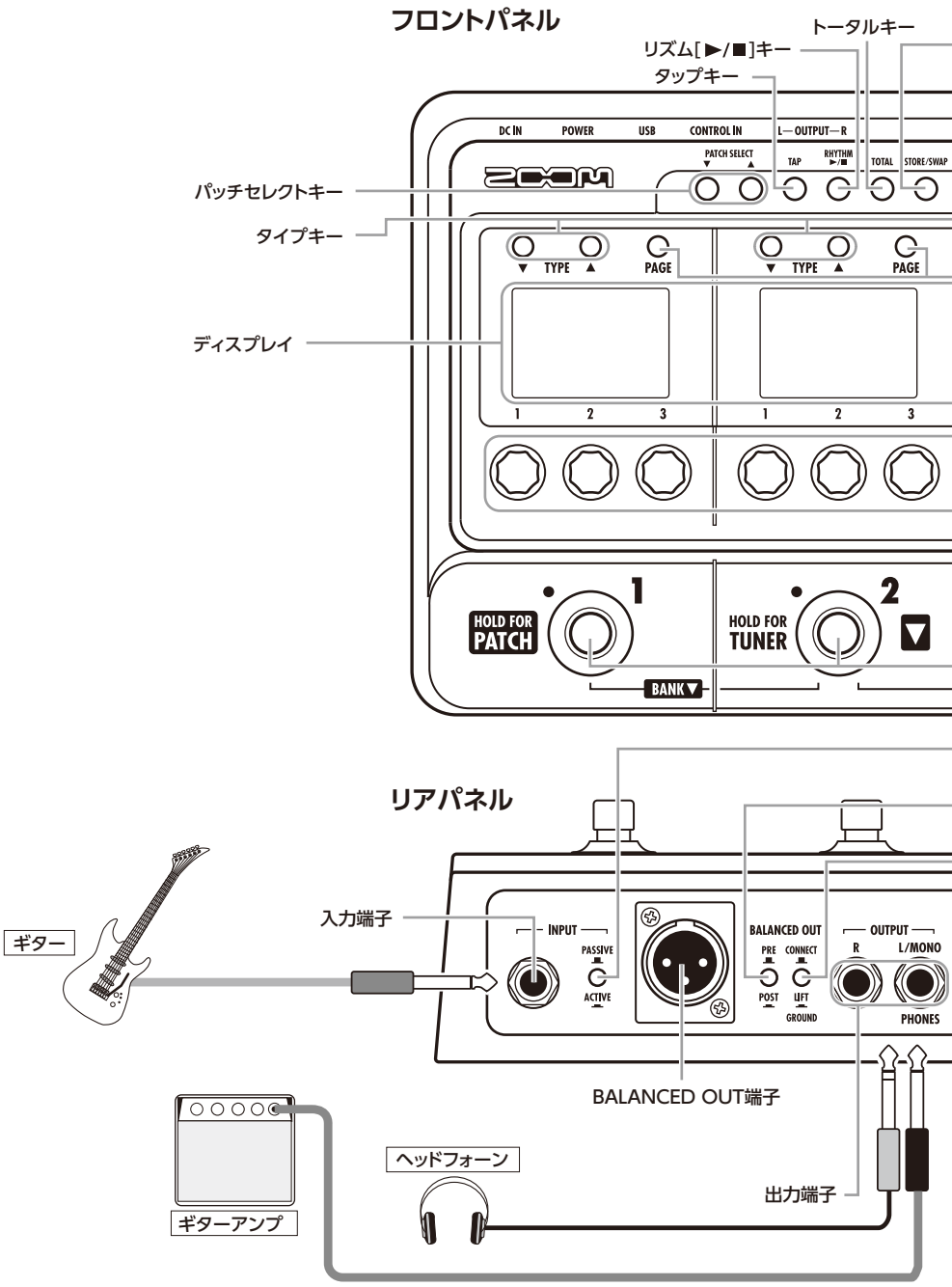
パッチ

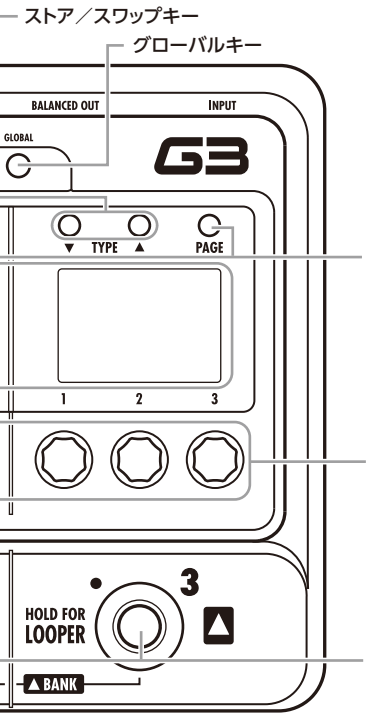
エフェクトのオン／オフやパラメーターの設定値を記憶したものをパッチと呼びます。
エフェクトの呼び出しや保存はパッチ単位で行います。G3は100パッチを保存できます。

バンク

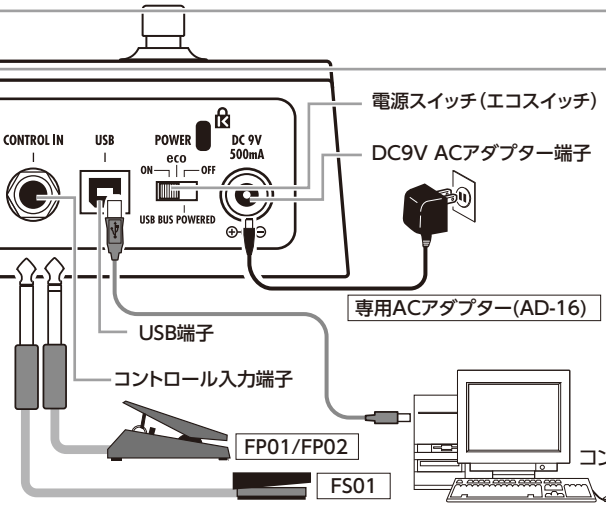
10パッチをひとまとめにしたものを“バンク”と呼びます。
バンクはA ～ Jまでの10バンクあります。

各部の名称


フロントパネル
トータルキー
リズム[▶/■]キー
タップキー
パッチセレクトキー
タイプキー
ディスプレイ
DC IN
POWER
USB
CONTROL IN
L— OUTPUT —R
PATCH SELECT
TAP
RHYTHM ▶/■
TOTAL
STORE/SWAP
TYPE
PAGE
1
2
3
HOLD FOR PATCH
HOLD FOR TUNER
BANK
リアパネル
ギター
入力端子
INPUT
PASSIVE
ACTIVE
BALANCED OUT
PRE
CONNECT
POST
LIFT
GROUND
OUTPUT
R
L/MONO
PHONES
BALANCED OUT端子
ヘッドフォーン
出力端子
ギターアンプ



Active/Passiveスイッチ
G3の入力特性を設定するスイッチです。
G3の前にエフェクタを接続する場合やアクティブのピックアップを搭載しているギターを使用する場合は“Active”(押し下げた状態)にしてください。
パッシブのピックアップを搭載したギターを接続する場合は“Passive”(押し上げた状態)にしてください。



PRE/POSTスイッチ
BALANCED OUT端子から出力される信号の送出位置を選ぶスイッチです。“POST”(押し下げた状態)ではエフェクト通過後、“PRE”(押し上げた状態)ではエフェクト通過前の信号が出力されます。

GROUNDスイッチ
BALANCED OUT端子のグランドへの接続／解除を切り替えるスイッチです。“LIFT”(押し下げた状態)では、グランドピンが信号経路から切り離され、“CONNECT”(押し上げた状態)ではグランドピンが有効になります。

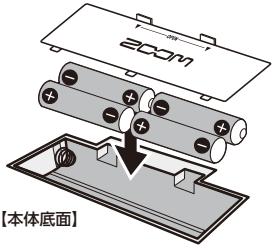
電源を入れて演奏する

電源を入れるには

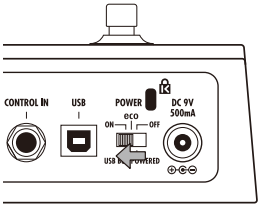
アンプのボリュームを最小にする。

■ 電池を使用する場合

電池ボックスに電池を入れ、電源スイッチを“ON”にする。

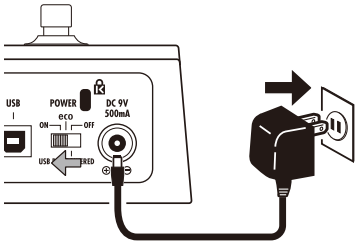


【本体底面】



■ ACアダプターを使用する場合

ACアダプターを接続してから、電源スイッチを“ON”にする。



アンプの電源を入れ、ボリュームを上げる。

HINT

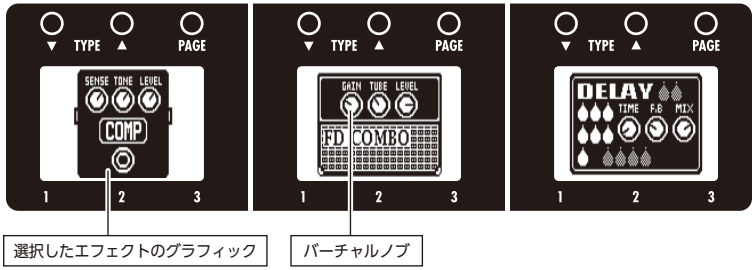
- **電源スイッチについて**

  eco　：約25分間操作がない場合スタンバイへ移行します。
  　　ギターからの入力信号があればスタンバイに移行しません。

  OFF　：USB端子をコンピューターにつなぐと、USBバスパワーで駆動できます。

ディスプレイ情報

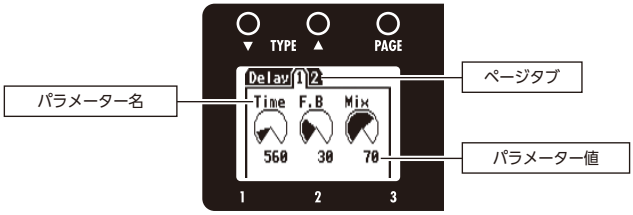
■ ホーム画面:現在のパッチを表示



HINT

- バーチャルノブは現在のパラメータ値を表示します。

■ エディット画面:編集中のパラメーターを表示

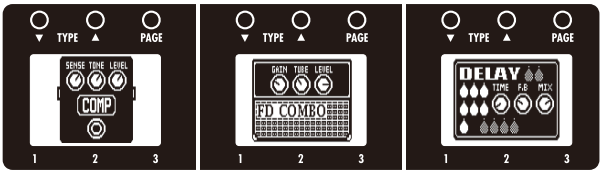


HINT

- 編集可能なパラメーターが4つ以上ある場合、ページタブが複数表示されます。

エフェクトを調節する

ホーム画面が表示されていることを確認する。

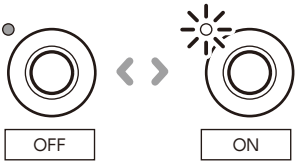


1 エフェクトのONとOFFを切り替えるには

-

を押す。

- エフェクトのON/OFFが切り替わる。



NOTE

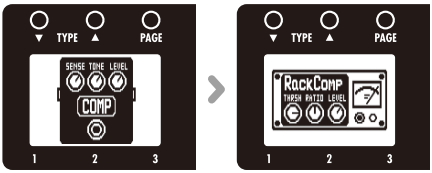
- 各エフェクトのLEDが点灯している場合、ディスプレイに表示されているエフェクトがONになります。
- 各エフェクトのLEDが消灯している場合、ディスプレイに表示されているエフェクトがOFFになります。

2 エフェクトタイプを選択するには

-

を押す。

- エフェクトタイプが変更される。



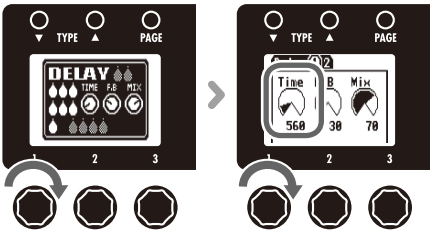
HINT

- エフェクトタイプ／パラメーターについては、P33を参照してください。
- エディットした内容は自動的に保存されます。

3 パラメーターを調節するには

・ 1 、 2 、 3 を回す。

・ エディット画面が開き、パラメーターがエディットされる。



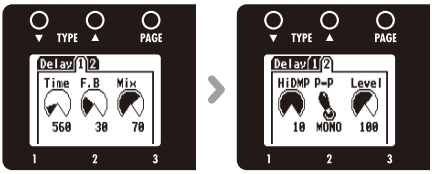
NOTE

・ TimeやRateなどのエフェクトパラメーターで音符マークを選択すると、テンポに同期させることができます。

4 ページを変更するには

・ PAGE を押す。

・ 次のページが開く。



エフェクトの処理量制限について

G3は３つのエフェクトを自由に組み合わせることができますが、大きな処理量を必要とするエフェクトタイプを組み合わせると、**G3**が処理可能な限界を超えることがあります。エフェクトの処理量が**G3**の処理可能な限界を超えるとエフェクトグラフィックの上に“THRU”と表示され、エフェクトがバイパス状態になります。いずれかのエフェクトをタイプチェンジすることにより、この状態を回避できます。

NOTE

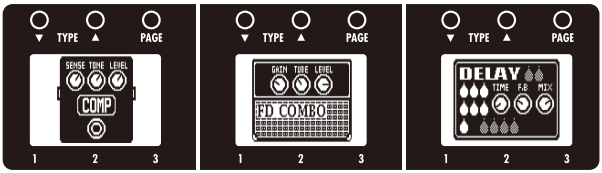
・ 各エフェクトは ON/OFF 関係なく同じ処理量を必要とします。

HINT

・ アンプモデルや HD Reverb はより多くの処理量を必要とします。

パッチを選択する

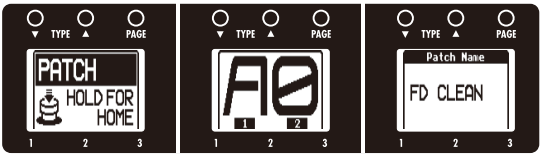
ホーム画面が表示されていることを確認する。



1 パッチの選択機能を有効にするには

- HOLD FOR PATCH を1秒間長押しして、パッチ選択機能を有効にする。

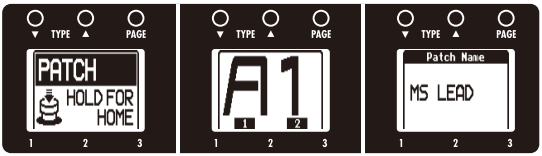
- 画面にはパッチのバンク名、パッチ番号、パッチ名が表示される。



2 パッチを変更するには

- 前のパッチを選択するには、 を押す。
- 次のパッチを選択するには、 を押す。
- 中央のエフェクトの を回す。

- パッチ番号とパッチ名が変更される。



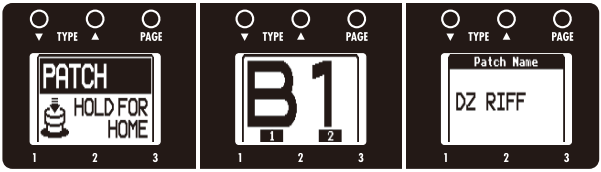
HINT

- PATCH SELECT ▼ ▲ でもパッチを変更することができます。

3 バンクを変更するには

- 前のバンクを選択するには、 と を同時に押す。
- 次のバンクを選択するには、 と を同時に押す。
- 中央のエフェクトの を回す。

- パッチのバンク名とパッチ名が変更される。



NOTE

- 二つのフットスイッチを同時に踏むとき、一瞬先に踏んだフットスイッチに反応して音色が変化してしまうことがありますので、切り替え時に音を出さないように注意してください。

4 ホーム画面に戻るには

- HOLD FOR PATCH を1秒間長押しする。

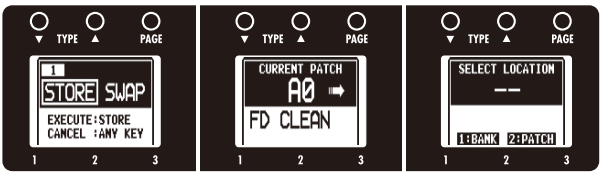
パッチを保存する

GE3はオートセーブ機能を搭載しているため、パラメータ調整後、設定が自動的に保存される。

1 パッチを別の場所に保存／入れ替えするには

・STORE/SWAP ○ を押す。

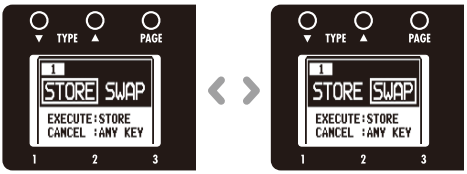
・STORE/SWAP ○ が点滅し、以下のような画面が表示される。



2 保存と入れ替えのどちらを行うか選択するには

・左側のエフェクトの 1 ○ を回す。

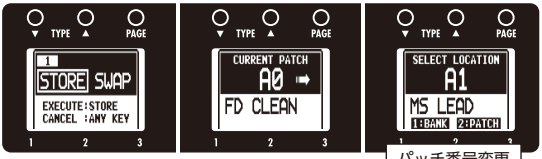
保存　　入れ替え



3 保存／入れ替え先のパッチを選択するには

■ 保存／入れ替え先のパッチ番号を変更するには

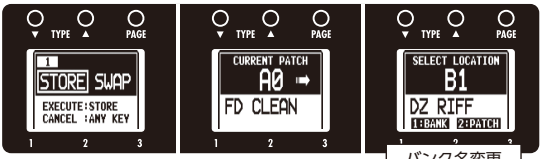
・右側のエフェクトの 2 を回す。



パッチ番号変更

■ 保存／入れ替え先のバンク名を変更するには

・右側のエフェクトの 1 を回す。



バンク名変更

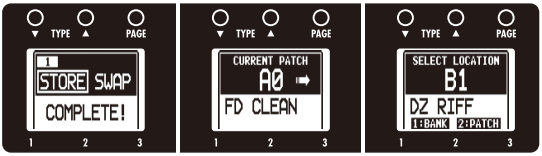
NOTE

- 現在選択中のパッチを保存先に選択することはできません。
- 現在の設定値は、自動的に保存されます。

4 パッチの保存／入れ替えを実行するには

・STORE/SWAP を押す。

・画面に“COMPLETE!”と表示され、保存／入れ替え先のパッチに移動する。



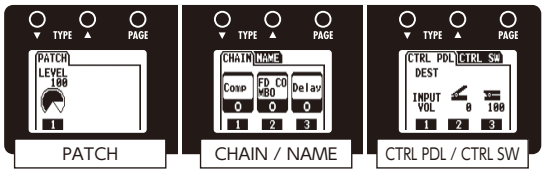
HINT

- キャンセルするには、STORE/SWAP 以外のキーを押します。

パッチ固有のパラメーターを設定する

1 トータルメニューを有効にするには

・ TOTAL を押す。

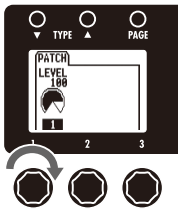


NOTE

・ トータルパラメーターで行う設定は、パッチごとに保存されます。

2 パッチレベルを調節するには

・ 左側のエフェクトの 1 を回す。



NOTE

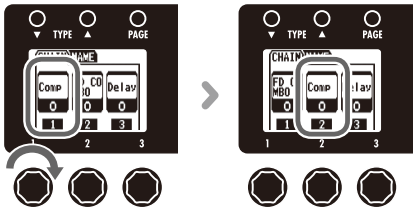
・ 設定範囲は0 ～ 120です。

HINT

・ すべてのパッチに共通の音量は、マスターレベルで調節します。(→P18)

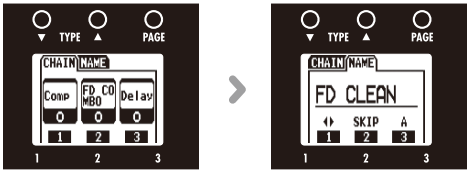
3 エフェクトの位置を入れ替えるには

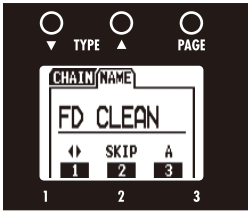
・ 中央のエフェクトの 1 、 2 、 3 を回して、エフェクトの位置を入れ替える。



4 パッチ名を変更するには

・中央のエフェクトの ○ PAGE を押す。





1 ：カーソルを移動するには、1 を回す。

SKIP 2 ：文字／記号の種類を変更するには、2 を回す。

A 3 ：文字を変更するには、3 を回す。

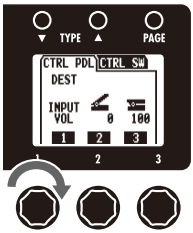
NOTE

・ 使用可能な文字／記号は次の通りです。
! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ~A–Z, a–z, 0–9, (space)

5 エクスプレッションペダルを設定するには

コントロール先を選択します。

・右側のエフェクトの 1 を回す。



NOTE

- INPUT VOL　：入力レベルをコントロールできます。
- OUTPUT VOL：出力レベルをコントロールできます。
- NO ASSIGN　：機能を割り当てません。

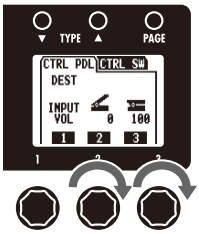
HINT

- 1 を回すと、エクスプレッションペダルでコントロール可能なパラメーターが順次表示されます。
- 各エフェクトのコントロール可能なパラメーターは「エフェクトタイプとパラメーター」を参照してください。
- エクスプレッションペダルでOUTPUT VOLをコントロールする場合、リズムとルーパーの出力レベルは変化しません。

可変範囲を設定します。

・最小値を設定するには、右側のエフェクトの 2 を回す。

・最大値を設定するには、右側のエフェクトの 3 を回す。

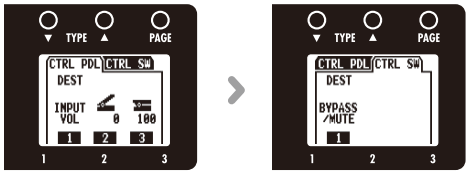


HINT

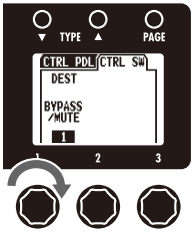
- 最小値を最大値より大きな値にすることも可能です。この場合ペダルを踏み込んだときに効果が最小になり、ペダルを踏み上げたときに効果が最大になります。

6 オプションのフットスイッチを設定するには

・右側のエフェクトの PAGE を押す。



・右側のエフェクトの 1 を回す。



BYPASS/MUTE
バイパス／ミュート状態への移行を設定する。

TAP TEMPO
フットスイッチを繰り返し踏む間隔に合わせて、リズムやルーパー、エフェクトで使用するテンポを設定する。

NO ASSIGN
フットスイッチに機能を割り当てない。

NOTE

・ 割り当て可能な機能が複数ある場合は、2 を使って選択します。

HINT

・ 設定した機能を利用するときは、対応するエフェクトをONにしておく必要があります。
・ 各エフェクトの割り当て可能な機能は、「エフェクトタイプとパラメーター」を参照してください。

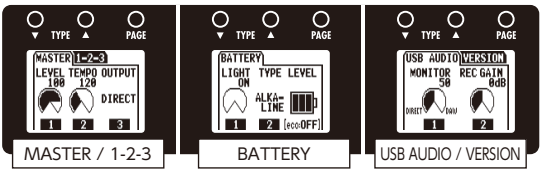
7 トータルメニューを終了するには

・ TOTAL を押す。

各種設定を変更する

1 グローバルメニューを有効にするには

・ GLOBAL を押す。



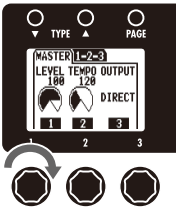
MASTER / 1-2-3　BATTERY　USB AUDIO / VERSION

NOTE

・ グローバルパラメーターで行う設定はすべてのパッチで共有されます。

2 マスターレベルを調節するには

・ 左側のエフェクトの 1 を回す。

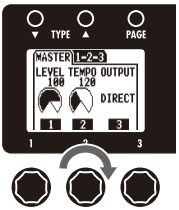


NOTE

・ 設定範囲は0 ～ 120です。

3 マスターテンポを設定するには

・ 左側のエフェクトの 2 を回す。



HINT

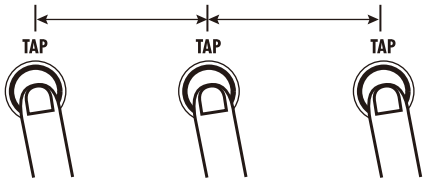
・ TAP を使ってテンポを調節することも可能です。

NOTE

・ 設定範囲は40 ～ 250です。
・ ここで設定したテンポは各エフェクト・リズム・ルーパーで共有されます。

■ タップによってテンポを設定するには

・ TAP を目的のテンポで2回以上押す。

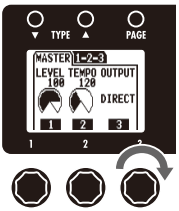


HINT

・ 別売りのフットスイッチ(FS01)を使って、テンポを設定することも可能です。(→P17)

4 接続する機器を選択するには

・ 左側のエフェクトの 3 を回す。

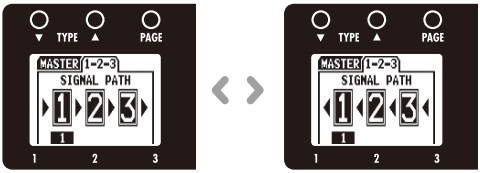


パラメーター値	解説
DIRECT	ヘッドフォン・モニタースピーカーに接続する場合
COMBO FRONT	一般的なコンボアンプのインプットに接続する場合
STACK FRONT	一般的なスタックアンプのインプットに接続する場合
COMBO POWER AMP	一般的なコンボアンプのリターンに接続する場合
STACK POWER AMP	一般的なスタックアンプのリターンに接続する場合

5 信号が流れる方向を選択するには

・ 左側のエフェクトの PAGE を押す。

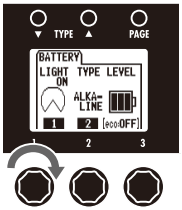
・ 1 を回して、信号が流れる方向を設定する。



NEXT ›››

6 バックライトが暗くなるまでの時間を設定するには

・中央のエフェクトの 1 を回す。



NOTE

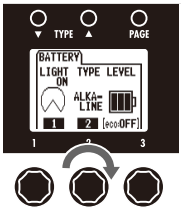
・ 設定範囲は ON、1 ～ 30秒です。

HINT

・ バックライトを暗くすることで消費電力を抑えることができます。

7 電池の種類を選択するには

・中央のエフェクトの 2 を回して、電池の種類をアルカリ乾電池（ALKALINE）またはニッケル水素蓄電池（Ni-MH）から選択する。



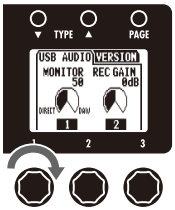
：電池での動作を表す。
：アダプタでの動作を表す。
：USBバスパワーでの動作を表す。

NOTE

・ 電池の残量表示を正確にするために、使用する電池の種類を正しく設定してください。

8 USBオーディオのモニタリングバランスを調節するには

・右側のエフェクトの 1 を回す。

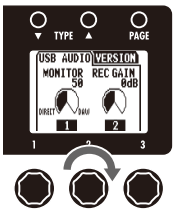


NOTE

・ DAWからの返りの信号とダイレクトモニタリングのバランスを調整します。
・ 設定範囲は0 ～ 100です。
・ 0でダイレクトのみ、100でDAWソフトからの返りのみになります。

9 録音レベルを調節するには

・右側のエフェクトの 2 を回す。

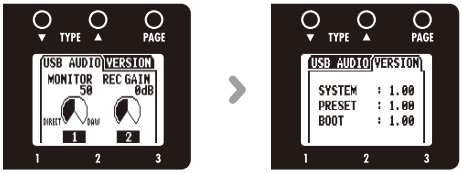


NOTE

- コンピューターへ送る音量を調節します。
- 設定範囲は-6dB ～ +6dBです。

10 ファームウェアバージョンを表示するには

・右側のエフェクトの PAGE を押す。



HINT

- ZOOMのWEBサイト(http://www.zoom.co.jp)から最新のファームウェアを確認してください。

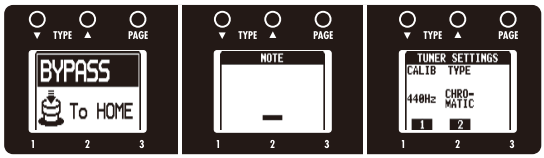
11 グローバルメニューを終了するには

・ GLOBAL を押す。

チューナーを使う

1 チューナーを有効にするには

・ (2) を1秒間長押しする。

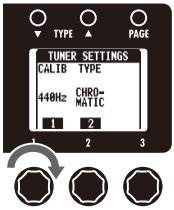


NOTE

- (2) を1秒間長押しした場合、BYPASSとなります。
- (2) を2秒間長押しした場合、MUTEとなります。

2 チューナーの基準ピッチを変更するには

・ 右側のエフェクトの (1) を回す。

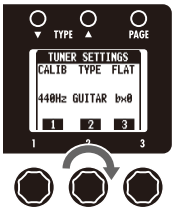


NOTE

- 基準ピッチは中央A=435Hz ～ 445Hzの範囲で調節できます。

3 チューナータイプを変更するには

・ 右側のエフェクトの (2) を回す。



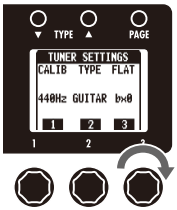
CHROMATIC
最寄りの音名(半音単位)と、その音名からどれだけずれているかを表示します。

その他のチューナータイプ
選択したタイプに応じて最寄りの弦番号を表示し、本来合わせるべきピッチからどれだけずれているかを表示します。選択できる種類は次の表の通りです。

表示	解説	弦番号／音名						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	7 弦ギターにも対応するギターの標準チューニング	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	開放弦を鳴らすと A のコードになるオープン A チューニング	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	開放弦を鳴らすと D のコードになるオープン D チューニング	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	開放弦を鳴らすと E のコードになるオープン E チューニング	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	開放弦を鳴らすと G のコードになるオープン G チューニング	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	タッピング奏法などでよく使われる変則チューニング	-	D	A	D	G	A	D

4 フラットチューニングを使用するには

・右側のエフェクトの 3 を回す。



NOTE

・チューナータイプが"CHROMATIC"のときは、フラットチューニングができません。

5 ギターをチューニングするには

・チューニングしたい弦を開放で弾き、ピッチを調節する。

■ CHROMATICチューナー

最寄りの音名とピッチのずれが表示されます。

■ その他のチューナー

最寄りの弦番号とピッチのずれが表示されます。

HINT

・ディスプレイの上にあるキーの点灯でもピッチを確認できます。

6 チューナーを終了するには

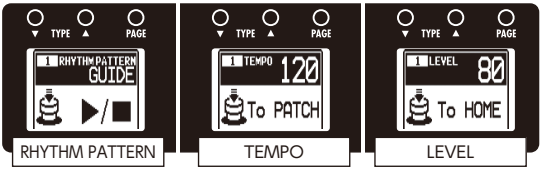
・1、2、3 を押す。

リズムを使う

1 リズムを有効にするには

・ RHYTHM ▶/■ を押す。

・ リズムパターンの再生が自動的に始まり、リズム設定画面が表示される。

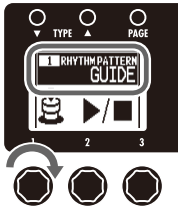


HINT

・ ルーパー起動時でもリズムを鳴らすことができます。

2 リズムパターンを選択するには

・ 左側のエフェクトの 1 を回す。

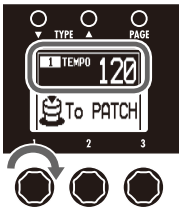


NOTE

・ パターンの種類(→P51)

3 テンポを調節するには

・ 中央のエフェクトの 1 を回す。



HINT

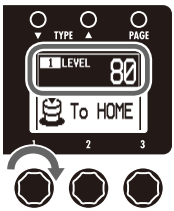
・ TAP を使ってテンポを調節することも可能です。

NOTE

・ 設定範囲は40 ～ 250です。
・ ここで設定したテンポは各エフェクト・リズム・ルーパーで共有されます。

4 リズムレベルを調節するには

・右側のエフェクトの 1 を回す。



NOTE

・ 設定範囲は0 ～ 100です。

5 リズムを停止するには

・ 1 を押す。

HINT

・ 再度 1 を押すことでリズムを再生できます。

6 リズム設定を終了するには

■ リズムを停止して前の画面に戻る

・ RHYTHM ▶/■ を押す。

■ リズムの再生を続けながらパッチを選択する

・ 2 を押す。

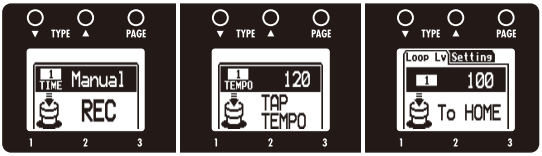
■ リズムの再生を続けながらホーム画面に戻る

・ 3 を押す。

ルーパーを使う

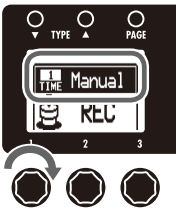
1 ルーパーを有効にするには

・ 3 を1秒間長押しする。



2 録音時間を設定するには

・ 左側のエフェクトの 1 を回す。



Manual
フットスイッチを使って録音の開始と終了を行います。

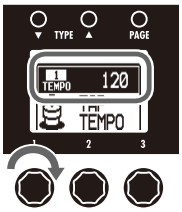
音符マーク
テンポと四分音符の数を設定して、録音時間を設定します。

NOTE

- LOOPERの録音時間は1.5秒～ 40秒(UNDOが有効の場合20秒)です。
- 録音範囲に収まらない設定の場合、自動的に調節されます。
- TIMEを変更すると録音データは消去されます。

3 テンポを調節するには

・ 中央のエフェクトの 1 を回す。



HINT

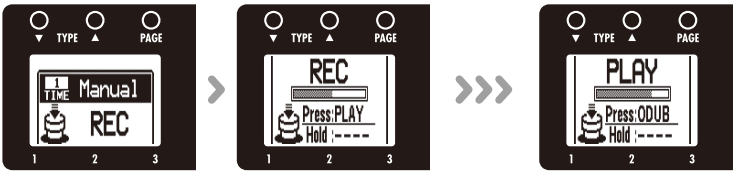
- TAP を使ってテンポを調節することも可能です。
- 録音データがない場合、 2 でTap Tempoすることができます。

NOTE

- 設定範囲は40 ～ 250です。
- テンポを変更すると録音データが消去されます。
- ここで設定したテンポは各エフェクト・リズム・ルーパーで共有されます。

4 フレーズを録音して再生するには

・ (1) を押す。



■ “Manual”に設定されている場合

・ (1) を再び押すか、最大録音時間に達すると、ループ再生が開始される。
(ディスプレイに“PLAY”と表示される。)

■ 音符マークに設定されている場合

・ 設定された時間、録音が続いてから、ループ再生が開始される。
(ディスプレイに“PLAY”と表示される。)

HINT

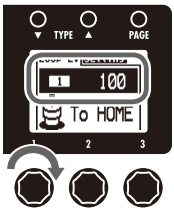
・ REC中に (2) を押すことで RECをキャンセルすることができます。

NOTE

・ リズム動作時はプリカウント後にRECを開始します。
・ リズム動作時はクオンタイズが有効になり、REC終了タイミングが多少ずれても、テンポ情報をもとに正確なタイミングへループポイントを補正します。

5 フレーズのボリュームを調整するには

・ 右側のエフェクトの (1) を回す。



NOTE

・ 設定範囲は0 ～ 100です。

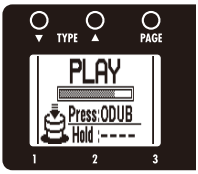
NEXT ›››

6 録音したフレーズにオーバーダビングするには

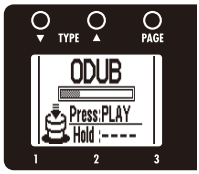
■ オーバーダビングを開始するには

・ループ再生中に を押す。

再生



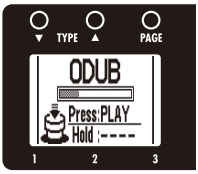
オーバーダビング



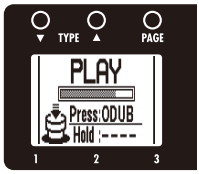
■ オーバーダビングを終了するには

・ を再び押す。

オーバーダビング

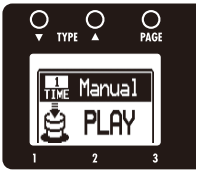


再生



7 ループ再生を停止するには

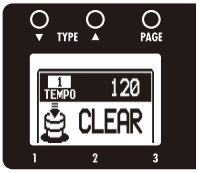
・ を押す。



8 ループを消去するには

・ を1秒間長押しする。

・ディスプレイに“CLEAR”と表示される。



9 ホーム画面に戻るには

・ ◎3 を押す。

HINT

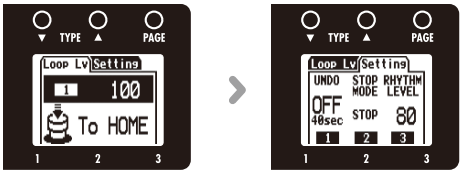
・ フレーズを再生した状態で、ホーム画面へ移動することができます。

NOTE

・ ホーム画面に戻っても録音したフレーズは消去されません。
・ 電源を落とすと録音したフレーズは消去されます。

ルーパーの設定を変更するには

・ 右側のエフェクトの ○ PAGE を押す。



・UNDO機能を有効にするには
右側のエフェクトの 1 を回す。

NOTE

・ UNDO を有効にすると最長録音時間は 20 秒になります。

HINT

・ UNDOを有効にすると、◎1 を1秒間押すことでUNDO(最後に行ったオーバーダビングを取り消すこと)ができるようになります。また、再度 ◎1 を1秒間押すことで、REDO(取り消した音を復活させること)ができるようになります。

・STOP MODEを選択するには
右側のエフェクトの 2 を回す。

STOP MODE	再生終了時の動作
STOP	再生をすぐに停止します。
FINISH	最後まで再生した後に停止します。
FADE OUT	フェードアウトした後に停止します。

HINT

・ “FINISH”か“FADE OUT”の動作中でも、再度 ◎2 を押すことで、すぐに再生を止めることができます。

・RHYTHM LEVELを調節するには
右側のエフェクトの 3 を回す。

バージョンアップデートの方法について

最新のファームウェアをダウンロードするには

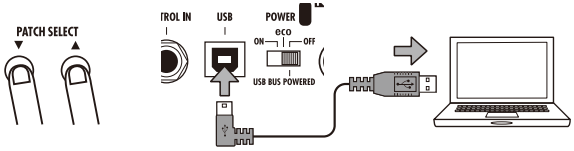
- ZOOMのWEBサイト(http://www.zoom.co.jp/)を確認してください。

HINT

- GLOBALから現在のバージョンを確認することができます。(→P21)

1 バージョンアップデート機能を使用するには

- 電源スイッチが“OFF”に設定されていることを確認する。
- PATCH SELECT ▼ ○ ○ ▼ の両方を押しながら、USBケーブルを使ってG3をコンピューターに接続する。



- バージョンアップデート画面が表示される。

2 ファームウェアをバージョンアップデートするには

- コンピューターでバージョンアップデートアプリケーションを起動し、バージョンアップデートを実行する。

NOTE

- バージョンアップデート中はUSBケーブルを抜かないでください。

HINT

- アプリケーションの操作については、ZOOMのWeb サイトを参照してください。

3 バージョンアップデートを完了するには

- バージョンアップデートが完了すると**GB**の画面に“COMPLETE!”と表示される。

- USBケーブルを抜く。

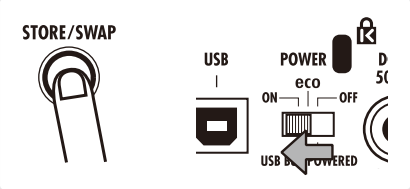
HINT

- ファームウェアのバージョンアップデートにより、保存済みのパッチが消去されることはありません。

GBを工場出荷時の設定に戻す

1. オールイニシャライズ機能を使用するには

- STORE/SWAP ○ を押しながら、電源スイッチをONにする。



- オールイニシャライズ画面が表示される。

2. オールイニシャライズ機能を実行するには

- STORE/SWAP ○ を押す。

NOTE

- キャンセルするには、STORE/SWAP ○ 以外を押します。

HINT

- オールイニシャライズを実行すると、パッチを含む全ての設定が工場出荷時の設定に置き換えられます。この操作は慎重に行ってください。

オーディオインターフェースとして利用する

動作環境は次の通りです。

■ 対応OS

〈Windows〉

Windows® XP SP3以降(32bit)
Windows® Vista SP1以降(32bit、64bit)
Windows® 7(32bit、64bit)
32bit: Intel® Pentium® 4 1.8GHz以上　RAM 1GB以上
64bit: Intel® Pentium® Dual Core 2.7GHz以上　RAM 2GB以上

〈Intel Mac〉

OS X 10.5.8/10.6.5以降
Intel® Core Duo 1.83GHz 以上
RAM 1GB以上

■ 量子化ビット数

16bit

■ サンプリング周波数

44.1kHz

録音／再生などの操作方法は、付属のスタートアップガイドを参照してください。

HINT

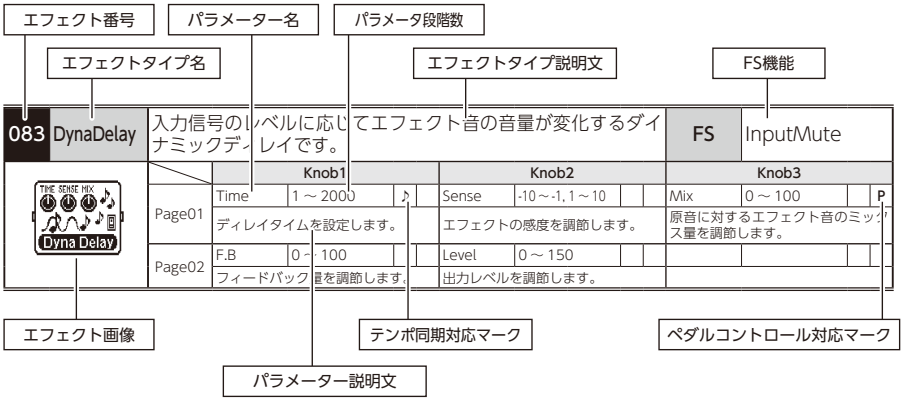
- 本体の出力とコンピューターからの出力のバランスを調整することができます。(→ P20)
- 録音レベルを調整することができます。(→ P21)
- 電源スイッチを“OFF”にして USB 端子をコンピューターにつなぐと、バスパワーで駆動します。

NOTE

- DAW ソフトウェアのエコーバック機能を使う場合は、USB オーディオのモニタリングバランスを必ず 100 にしてください。(→ P20)
  それ以外の設定の場合、出力信号がフランジャーのかかったような音色になります。

エフェクトタイプとパラメーター

■ 表の見方



■ エフェクトタイプ／パラメーター　一覧

001 Comp

MXR Dynacomp風のコンプレッサーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Sense	0 ～ 10	P	Tone	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	エフェクトの感度を調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	ATTCK	Slow, Fast							
	立ち上がり速度を選択します。								

002 RackComp

Compよりも細かい調節の可能なコンプレッサーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	0 ～ 50	P	Ratio	1 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	効果が現れる閾値を調節します。			圧縮率を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	ATTCK	1 ～ 10							
	立ち上がり速度を選択します。								

003 M Comp

自然なかかり具合のコンプレッサーです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	0 ～ 50	P	Ratio	1 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	効果が現れる閾値を調節します。			圧縮率を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02	ATTCK	1 ～ 10							
	立ち上がり速度を選択します。								

004 SlowATTCK

いわゆるバイオリン奏法のように、1 音1 音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 50	P	Curve	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	立ち上がりにかかる時間を調節します。			音量変化のカーブを調整します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

005 ZNR

音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑えるノイズリダクションです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	1 ～ 25	P	DETCT	GtrIn, EfxIn		Level	0 ～ 150	
	効果が現れる閾値を調節します。			制御信号の検出位置を選択します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

NEXT ›››

エフェクトタイプとパラメーター

006 NoiseGate

無演奏時に信号をカットするノイズゲートです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	1 ～ 25	P	Level	0 ～ 150				
	効果が現れる閾値を調節します。			出力レベルを調節します。					
Page02									

007 DirtyGate

ゲートの閉じ方が特徴的なビンテージ風のゲートです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	1 ～ 25	P	Level	0 ～ 150				
	効果が現れる閾値を調節します。			出力レベルを調節します。					
Page02									

008 GraphicEQ

6バンドのイコライザーです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	160Hz	-12 ～ 12	400Hz	-12 ～ 12	800Hz	-12 ～ 12
	160Hzのブースト／カット量を調節します。		400Hzのブースト／カット量を調節します。		800Hzのブースト／カット量を調節します。	
Page02	3.2kHz	-12 ～ 12	6.4kHz	-12 ～ 12	12kHz	-12 ～ 12
	3.2kHzのブースト／カット量を調節します。		6.4kHzのブースト／カット量を調節します。		12kHzのブースト／カット量を調節します。	
Page03	Level	0 ～ 150				
	出力レベルを調節します。					

009 ParaEQ

2バンドのパラメトリックイコライザーです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Freq1	20Hz ～ 20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12 ～ 12
	EQ1の中心周波数を調整します。		EQ1のQを調整します。		EQ1のゲインを調整します。	
Page02	Freq2	20Hz ～ 20kHz	Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12 ～ 12
	EQ2の中心周波数を調整します。		EQ2のQを調整します。		EQ2のゲインを調整します。	
Page03	Level	0 ～ 150				
	出力レベルを調節します。					

010 CombFLTR

フランジャーの変調を固定することで生じるクシ型フィルターをイコライザー的に利用するエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Freq	1 ～ 50	P	Reso	-10 ～ 0 ～ 10		Mix	0 ～ 100	
	強調する周波数を設定します。			効果のクセの強さを設定します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		Level	0 ～ 150				
	エフェクト音の高音域の減衰量を調節します。			出力レベルを調節します。					

011 AutoWah

ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Sense	-10～-1, 1～10	P	Reso	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	エフェクトの感度を調節します。			効果のクセの強さを設定します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

012 Resonance

ピッキングの強弱に応じてレゾナンスフィルターの周波数が動くエフェクトです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Sense	-10～-1, 1～10	P	Reso	0 ～ 10		Level	0 ～ 150	
	エフェクトの感度を調節します。			効果のクセの強さを設定します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

013 Cry

音色がトーキングモジュレーター風に変化するエフェクトです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Range 1 ～ 10 効果のかかる周波数帯域を調節します。	Reso 0 ～ 10 効果のクセの強さを設定します。	Sense -10 ～ -1, 1 ～ 10 P エフェクトの感度を調節します。
Page02	Bal 0 ～ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。	

014 M-Filter

幅広いセッティングが可能な MOOG MF-101 Low Pass Filter風のエンベロープフィルターです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Freq 0 ～ 100 P エンベロープフィルターの最低周波数を設定します。	Sense 0 ～ 10 エフェクトの感度を調節します。	Reso 0 ～ 10 効果のクセの強さを設定します。
Page02	Type HPF, BPF, LPF フィルターの特性を選択します。	Chara 2Pole, 4Pole フィルターのかかり具合を調節します。	VLCTY Fast, Slow フィルターの動く速さを設定します。
Page03	Bal 0 ～ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。	

015 Step

音色が階段状に変化するエフェクトです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Depth 0 ～ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ～ 50 ♪ P 変調の速さを設定します。	Reso 0 ～ 10 効果のクセの強さを設定します。
Page02	Shape 0 ～ 10 エフェクト音のエンベロープを設定します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。	

016 SeqFLTR

Z.Vex Seek Wah風のシーケンスフィルターです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Step 2 ～ 8 シーケンスのステップ数を調節します。	PTTRN 1 ～ 8 エフェクトのパターンを設定します。	Speed 1 ～ 50 ♪ P 変調の速さを設定します。
Page02	Shape 0 ～ 10 エフェクト音のエンベロープを設定します。	Reso 0 ～ 10 効果のクセの強さを設定します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。

017 RndmFLTR

ランダムに特性が変化するフィルターエフェクトです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Speed 1 ～ 50 ♪ P 変調の速さを設定します。	Range 0 ～ 100 効果のかかる周波数帯域を調節します。	Reso 0 ～ 10 効果のクセの強さを設定します。
Page02	Type HPF, BPF, LPF フィルターの特性を選択します。	Chara 2Pole, 4Pole フィルターのかかり具合を調節します。	Bal 0 ～ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。
Page03	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。		

018 Booster

信号のゲインを上げて迫力あるサウンドを作るブースターです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0 ～ 100 P ゲインを調節します。	Tone 0 ～ 100 音質を調節します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。
Page02			

019 OverDrive

世界ではじめて“オーバードライブ”の名を冠したコンパクトエフェクター BOSS OD-1 のモデリングです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0 ～ 100 P ゲインを調節します。	Tone 0 ～ 100 音質を調節します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。
Page02			

エフェクトタイプとパラメーター

020 T Scream

多くのギタリストがブースターとして愛用し、さまざまなクローンモデルを生んだIbanez TS808のモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0～100	P	Tone	0～100		Level	0～150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します			出力レベルを調節します。		
Page02									

021 Governor

Marshallの歪み系エフェクター Guv'norのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0～100	P	Tone	0～100		Level	0～150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

022 Dist +

世界中にディストーションの名を広めたエフェクター MXR distortion+のモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0～100	P	Tone	0～100		Level	0～150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

023 Dist 1

超ロングセラーとなったBOSS のディストーションDS-1のモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0～100	P	Tone	0～100		Level	0～150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

024 Squeak

エッジの効いたディストーションサウンドで人気があるProCo RATのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0～100	P	Tone	0～100		Level	0～150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

025 FuzzSmile

ユーモラスなパネルデザインと破壊的なサウンドでロックの歴史に名を刻んだFUZZ FACEのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0～100	P	Tone	0～100		Level	0～150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

026 GreatMuff

太くて甘いファズサウンドが世界中の有名アーティストから愛された、ELECTRO HARMONIX BigMuffのモデリングGです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0～100	P	Tone	0～100		Level	0～150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

027 MetalWRLD

ロングサスティンと迫力ある中低音が特徴の BOSS METAL ZONEのモデリングです。

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0～100	P	Tone	0～100		Level	0～150	
	ゲインを調節します。			音質を調節します。			出力レベルを調節します。		
Page02									

028 HotBox

真空管を内蔵したコンパクトプリアンプMATCHLESS HOT BOXのモデリングです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

029 Z Clean

ズームオリジナルのクセのないクリーンサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

030 Z MP1

ADA MP1とMarshall JCM800の組み合わせを元に作成したオリジナルサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

031 Z Bottom

低域と中域を強調したハイゲインサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

032 Z Dream

Mesa Boogie Road King Series IIのLeadチャンネルを元に仕上げたリード向けハイゲインサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

033 Z Scream

低域から高域までバランスのとれたオリジナルハイゲインサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

034 Z Neos

モディファイされたVox AC30の音をモデリングしたクランチサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

035 Z Wild

オーバードライブをさらにブーストしたハイゲインサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

エフェクトタイプとパラメーター

036 Lead

明るい音色で滑らかな歪みが特徴のディストーションサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

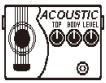
037 ExtremeDS

歪みエフェクトとして世界最強のゲインを誇るハイゲインサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tone	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

038 Aco.Sim

エレクトリックギターの音色をアコースティックギター風に変えるエフェクトです。



	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Top	0 ～ 100 P	Body	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		アコースティックギター特有の胴の響きを調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

039 FD COMBO

さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFender Twin Reverb（'65）のモデリングサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tube	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0 ～ 100	Middl	0 ～ 100	Bass	0 ～ 100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0 ～ 100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

040 VX COMBO

A級動作のコンボアンプVox AC30のモデリングサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tube	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0 ～ 100	Middl	0 ～ 100	Bass	0 ～ 100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0 ～ 100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

041 US BLUES

Fender Tweed Bassmanのクランチサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tube	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0 ～ 100	Middl	0 ～ 100	Bass	0 ～ 100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0 ～ 100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

042 BG CRUNCH

Mesa Boogieのコンボアンプ MkIIIのクランチサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0 ～ 100 P	Tube	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0 ～ 100	Middl	0 ～ 100	Bass	0 ～ 100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0 ～ 100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

043 HW STACK

イギリスの伝統的なオールチューブアンプHiwatt Custom 100のモデリングです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0～100 P	Tube	0～100	Level	0～150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0～100	Middl	0～100	Bass	0～100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0～100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

044 TANGERINE

独特のデザインとサウンドを持つOrange Graphic 120のモデリングです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0～100 P	Tube	0～100	Level	0～150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0～100	Middl	0～100	Bass	0～100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0～100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

045 MS CRUNCH

数々の伝説を生み出したMarshall 1959のクランチサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0～100 P	Tube	0～100	Level	0～150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0～100	Middl	0～100	Bass	0～100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0～100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

046 MS DRIVE

Marshallのスタックアンプ JCM2000のハイゲインサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0～100 P	Tube	0～100	Level	0～150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0～100	Middl	0～100	Bass	0～100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0～100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

047 BG DRIVE

Mesa Boogie DualRectifierのレッドチャンネル(Vintage モード)を使ったハイゲインサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0～100 P	Tube	0～100	Level	0～150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0～100	Middl	0～100	Bass	0～100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0～100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

048 DZ DRIVE

独立3チャンネルのコントロールが可能な、ドイツのハンドメイドギターアンプDiezel Herbertのチャンネル3を使ったハイゲインサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0～100 P	Tube	0～100	Level	0～150
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Trebl	0～100	Middl	0～100	Bass	0～100
	高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
Page03	Prese	0～100	CAB	別表1参照		
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。			

NEXT ›››

エフェクトタイプとパラメーター

049 TW ROCK

アメリカのブティックアンプ Two Rock Emerald 50のドライブチャンネルを使ったクランチサウンドです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0～100 P	Tube 0～100	Level 0～150
	ゲインを調節します。	真空管アンプのコンプレッション感を調節します。	出力レベルを調節します。
Page02	Trebl 0～100	Middl 0～100	Bass 0～100
	高域の音量を調節します。	中域の音量を調節します。	低域の音量を調節します。
Page03	Prese 0～100	CAB 別表1参照	
	超高域の音量を調節します。	キャビネットを選択します。	

050 MATCH 30

Matchlessのフラッグシップモデル DC-30(チャンネル1)のモデリングサウンドです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0～100 P	Tube 0～100	Level 0～150
	ゲインを調節します。	真空管アンプのコンプレッション感を調節します。	出力レベルを調節します。
Page02	Trebl 0～100	Middl 0～100	Bass 0～100
	高域の音量を調節します。	中域の音量を調節します。	低域の音量を調節します。
Page03	Prese 0～100	CAB 別表1参照	
	超高域の音量を調節します。	キャビネットを選択します。	

051 FD VIBRO

63年製 Fender Vibroverbのモデリングサウンドです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0～100 P	Tube 0～100	Level 0～150
	ゲインを調節します。	真空管アンプのコンプレッション感を調節します。	出力レベルを調節します。
Page02	Trebl 0～100	Middl 0～100	Bass 0～100
	高域の音量を調節します。	中域の音量を調節します。	低域の音量を調節します。
Page03	Prese 0～100	CAB 別表1参照	
	超高域の音量を調節します。	キャビネットを選択します。	

052 Tremolo

音量を周期的に上下させるエフェクトです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Depth 0～100	Rate 0～50 ♪ P	Level 0～150
	変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	出力レベルを調節します。
Page02	Wave UP 0～UP 9, DWN 0～DWN 9, TRI 0～TRI 9		
	変調波形を選択します。		

053 Slicer

音を連続的に刻んでリズミカルなサウンドを作り出すエフェクトです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	PTTRN 1～20	Speed 1～50 ♪	Bal 0～100 P
	エフェクトのパターンを設定します。	変調の速さを設定します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
Page02	THRSH 0～50	Level 0～150	
	効果が現れる閾値を調節します。	出力レベルを調節します。	

054 Phaser

音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Rate 1～50 ♪ P	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level 0～150
	変調の速さを設定します。	音色のタイプを選択します。	出力レベルを調節します。
Page02			

055 The Vibe

独特のうねりが特徴的なヴァイブサウンドです。

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Speed 0～50 P	Depth 0～100	Bias 0～100
	変調の速さを設定します。	変調の深さを設定します。	変調波形のバイアスを調節します。
Page02	Wave 0～100	Mode VIBRT, CHORS	Level 0～150
	変調波形を調節します。	エフェクトのかかり方をビブラートとコーラスから選択します。	出力レベルを調節します。

056 DuoPhase

二つのフェイザーを組み合わせたエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	RateA	1 ～ 50 ♪ P	RateB	1 ～ 50, SyncA, RvrsA	Level	0 ～ 150
	LFO Aの変調の速さを調節します。		LFO Bの変調の速さを調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	ResoA	0 ～ 10	ResoB	0 ～ 10	Link	Seri, Para, STR
	LFO Aの変調のクセの強さを調節します。		LFO Bの変調のクセの強さを調節します。		2つのフェイザーの接続方法を選択します。	
Page03	DPT_A	1 ～ 100	DPT_B	1 ～ 100		
	LFO Aの変調の深さを調節します。		LFO Bの変調の深さを調節します。			

057 WarpPhase

一方向に効果がかかるフェイザーです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Speed	1 ～ 50 ♪ P	Reso	0 ～ 10	Level	0 ～ 150
	変調の速さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。		出力レベルを調節します。	
Page02	DRCTN	Go, Back				
	進行方向を選択します。					

058 Chorus

原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0 ～ 100	Rate	1 ～ 50	Mix	0 ～ 100 P
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150		
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。			

059 Detune

わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトタイプです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Cent	-25 ～ 25	PreD	0 ～ 50	Mix	0 ～ 100 P
	デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調節します。		エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150		
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。			

060 VintageCE

BOSS CE-1風のヴィンテージコーラスです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Comp	0 ～ 9	Rate	1 ～ 50	Mix	0 ～ 100 P
	コンプレッサーの強さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	Level	0 ～ 150				
	出力レベルを調節します。					

061 StereoCho

クリアな音質のステレオコーラスです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0 ～ 100	Rate	1 ～ 50	Mix	0 ～ 100 P
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150		
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。			

062 Ensemble

立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0 ～ 100	Rate	1 ～ 50	Mix	0 ～ 100 P
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150		
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。			

NEXT ›››

エフェクトタイプとパラメーター

063 VinFLNGR

MXR M-117Rのようなアナログフランジャーのサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0 ～ 100	Rate	0 ～ 50 ♪ P	Reso	-10～-1, 0,1 ～ 10
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。	
Page02	PreD	0 ～ 50	Mix	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		出力レベルを調節します。	

064 Flanger

ADA Flangerのようなジェットサウンドです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0 ～ 100	Rate	0 ～ 50 ♪ P	Reso	-10～-1, 0,1 ～ 10
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。	
Page02	PreD	0 ～ 50	Mix	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		出力レベルを調節します。	

065 DynaFLNGR

入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックフランジャーです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0 ～ 100	Rate	0 ～ 50 ♪ P	Sense	-10～-1, 1 ～ 10
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		エフェクトの感度を調節します。	
Page02	Reso	-10～-1, 0, 1 ～ 10	Level	0 ～ 150		
	効果のクセの強さを設定します。		出力レベルを調節します。			

066 Vibrato

自動的にビブラートのかかるエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0 ～ 100	Rate	0 ～ 50 ♪ P	Bal	0 ～ 100
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Page02	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150		
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。			

067 Octave

原音に1オクターブ下と2オクターブ下の音を加えるエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Oct1	0 ～ 100 P	Oct2	0 ～ 100	Dry	0 ～ 100
	1オクターブ下のエフェクト音のレベルを調節します。		2オクターブ下のエフェクト音のレベルを調節します。		原音のレベルを調節します。	
Page02	Chara	0 ～ 100	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150
	エフェクトのキャラクタを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	

068 PitchSHFT

ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Shift	-12 ～ -1, 0, 1 ～ 12, 24	Tone	0 ～ 10	Bal	0 ～ 100 P
	ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0" に設定するとデチューン効果が得られます。		音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Page02	Fine	-25 ～ -1, 0, 1 ～ 25	Level	0 ～ 150		
	ピッチシフト量を細かく調節します。		出力レベルを調節します。			

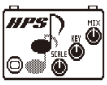
069 MonoPitch

モノフォニック(単音弾き)専用の音揺れの少ないピッチシフターです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Shift	-12 ～ -1, 0, 1 ～ 12, 24	Tone	0 ～ 10	Bal	0 ～ 100 P
	ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0" に設定するとデチューン効果が得られます。		音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Page02	Fine	-25 ～ -1, 0, 1 ～ 25	Level	0 ～ 150		
	ピッチシフト量を細かく調節します。		出力レベルを調節します。			

070 HPS

設定されたキーやスケールに応じてピッチをシフトしたエフェクト音を出力する、インテリジェントなピッチシフターです。



	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (別表2参照)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0 ～ 100 P
	原音に加えるピッチシフト音の音程を指定します。		ピッチシフトに使用するスケールのトニック(主音)を指定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150		
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。			

071 BendCho

1音1音のピッキングに追従して、ピッチのベンディングを行うエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0 ～ 100	Time	0 ～ 50 P	Bal	0 ～ 100
	変調の深さを設定します。		立ち上がりにかかる時間を設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Page02	Mode	Up, Down	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150
	ピッチがベンドする方向を選択します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	

072 RingMod

金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。Freqパラメーターの設定で音色がガラリと変わります。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Freq	1 ～ 50 P	Tone	0 ～ 10	Bal	0 ～ 100
	変調に使用する周波数を設定します。		音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Page02	Level	0 ～ 150				
	出力レベルを調節します。					

073 BitCrush

ローファイな音を作り出すエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Bit	4 ～ 16	SMPL	0 ～ 50 P	Bal	0 ～ 100
	ビットデプスを設定します。		サンプリングレートを設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Page02	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150		
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。			

074 Bomber

ピッキングすると爆発音が出るエフェクトです。

FS Trigger

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1 ～ 100 P	Bal	0 ～ 100
	効果音の種類を選択します。		残響の長さを設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Page02	THRSH	0 ～ 50	Power	0 ～ 30	Tone	0 ～ 10
	効果が現れる閾値を調節します。		爆発の強さを調節します。		音質を調節します。	
Page03	Level	0 ～ 150				
	出力レベルを調節します。					

075 MonoSynth

入力信号のピッチを検出して発音するモノフォニック(単音弾き)ギターシンセサイザーです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Synth	0 ～ 100	Dry	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	シンセ音のレベルを調節します。		原音のレベルを調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Tone	0 ～ 10	Speed	0 ～ 100 P
	波形を選択します。		音質を調節します。		ピッチ変化の滑らかさを調節します。	

076 Z-Organ

オルガンのサウンドをシミュレートしたエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Upper	0 ～ 100 P	Lower	0 ～ 100	Dry	0 ～ 100
	高音域の音量を調節します。		低音域の音量を調節します。		原音のレベルを調節します。	
Page02	HPF	0 ～ 10	LPF	0 ～ 10	Level	0 ～ 150
	ハイパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。		ローパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。		出力レベルを調節します。	

NEXT ›››

エフェクトタイプとパラメーター

077 Delay

最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 5000	♪	F.B	0 ～ 100		Mix	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		P-P	MONO, P-P		Level	0 ～ 150	
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。			ディレイ音の出力方法をモノラルとピンポンから選択します。			出力レベルを調節します。		

078 TapeEcho

テープエコーの効果をシミュレートしたエフェクトです。"Time"パラメータを変化させると、エコー音のピッチが変化します。

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 2000	♪ P	F.B	0 ～ 100		Mix	0 ～ 100	
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		Level	0 ～ 150				
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。			出力レベルを調節します。					

079 ModDelay

ディレイ音にモジュレーションの効果がかかるエフェクトです。

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 2000	♪	F.B	0 ～ 100		Mix	0 ～ 100	
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Rate	1 ～ 50	P	Level	0 ～ 150				
	変調の速さを設定します。			出力レベルを調節します。					

080 AnalogDly

最長5000mS のロングディレイに対応した、暖かみのあるアナログディレイのシミュレーションです。

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 5000	♪	F.B	0 ～ 100		Mix	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		P-P	MONO, P-P		Level	0 ～ 150	
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。			ディレイ音の出力方法をモノラルとピンポンから選択します。			出力レベルを調節します。		

081 ReverseDL

最長2500mSのロングディレイに対応した、リバースディレイです。

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	10 ～ 2500	♪	F.B	0 ～ 100		Bal	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			フィードバック量を調節します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
Page02	HiDMP	0 ～ 10		Level	0 ～ 150				
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。			出力レベルを調節します。					

082 MultiTapD

ディレイタイムの異なる複数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 3000	♪	PTTRN	1 ～ 8		Mix	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			エフェクトのパターンを設定します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Tone	0 ～ 10		Level	0 ～ 150				
	音質を調節します。			出力レベルを調節します。					

083 DynaDelay

入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックディレイです。

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1 ～ 2000	♪	Sense	-10～-1, 1～10		Mix	0 ～ 100	P
	ディレイタイムを設定します。			エフェクトの感度を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	F.B	0 ～ 100		Level	0 ～ 150				
	フィードバック量を調節します。			出力レベルを調節します。					

084 FilterDly

ディレイ音にフィルターの効果がかかるエフェクトです。

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Time 1 ～ 2000 ♪ ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ～ 100 フィードバック量を調節します。	Mix 0 ～ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Page02	Rate 1 ～ 50 P 変調の速さを設定します。	Depth 0 ～ 100 変調の深さを設定します。	Reso 0 ～ 10 効果のクセの強さを設定します。
Page03	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。		

085 PitchDly

ディレイ音にピッチシフターの効果がかかるエフェクトです。

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Time 1 ～ 2000 ディレイタイムを設定します。	Pitch -12 ～ 12 P ディレイ音にかかるピッチのシフト量を設定します。	Mix 0 ～ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Page02	F.B 0 ～ 100 フィードバック量を調節します。	Tone 0 ～ 10 音質を調節します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。

086 StereoDly

左右のディレイタイムを個別に設定できるステレオディレイです。

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	TimeL 1 ～ 2000 ♪ Lch側のディレイのディレイタイムを調節します。	TimeR 1 ～ 2000 ♪ Rch側のディレイのディレイタイムを調節します。	Mix 0 ～ 100 P 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Page02	LchFB 0 ～ 100 Lch側のディレイのFB量を調節します。	RchFB 0 ～ 100 Rch側のディレイのFB量を調節します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。
Page03	LchLv 0 ～ 100 Lch側のディレイの出力を調節します。	RchLv 0 ～ 100 Rch側のディレイの出力を調節します。	

087 PhaseDly

ディレイ音にフェイザーの効果がかかるエフェクトです。

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Time 1 ～ 2000 ♪ ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ～ 100 フィードバック量を調節します。	Mix 0 ～ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Page02	Rate 1 ～ 50 P 変調の速さを設定します。	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 音色のタイプを選択します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。

088 TrgHldDly

ピッキングをトリガーにサンプルホールドするディレイです。

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Time 10 ～ 1 000 サンプルホールドする時間を設定します。	Duty 25 ～ 100 サンプルホールドされた音の発音時間を設定します。	Mix 0 ～ 100 P 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Page02	THRSH 0 ～ 30 効果が現れる閾値を調節します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。	

089 HD Reverb

密度の高いリバーブです。

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Decay 0 ～ 100 残響の長さを設定します。	Tone 0 ～ 10 音質を調節します。	Mix 0 ～ 100 P 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Page02	PreD 1 ～ 200 原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	HPF 0 ～ 10 ハイパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。

090 Hall

コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Decay 1 ～ 30 残響の長さを設定します。	Tone 0 ～ 10 音質を調節します。	Mix 0 ～ 100 P 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Page02	PreD 1 ～ 100 原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	Level 0 ～ 150 出力レベルを調節します。	

エフェクトタイプとパラメーター

091 Room

部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。

FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1 ～ 30	Tone	0 ～ 10	Mix	0 ～ 100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1 ～ 100	Level	0 ～ 150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

092 TiledRoom

タイル貼りの部屋の残響です。

FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1 ～ 30	Tone	0 ～ 10	Mix	0 ～ 100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1 ～ 100	Level	0 ～ 150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

093 Spring

スプリングリバーブのシミュレーションです。

FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1 ～ 30	Tone	0 ～ 10	Mix	0 ～ 100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1 ～ 100	Level	0 ～ 150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

094 Arena

アリーナ級の大会場の残響です。

FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1 ～ 30	Tone	0 ～ 10	Mix	0 ～ 100	P
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	PreD	1 ～ 100	Level	0 ～ 150			
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。				

095 EarlyRef

リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1 ～ 30	Shape	-10 ～ 10	Mix	0 ～ 100	P
	残響の長さを設定します。		エフェクト音のエンベロープを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Tone	0 ～ 10	Level	0 ～ 150			
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。				

096 Air

部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Size	1 ～ 100	Tone	0 ～ 10	Mix	0 ～ 100	P
	空間の広さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	Ref	0 ～ 10	Level	0 ～ 150			
	壁からの反射音の量を設定します。		出力レベルを調節します。				

097 Comp+OD

コンプレッサーとオーバードライブの複合エフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Comp	0 ～ 10	Gain	0 ～ 100	P	Level	0 ～ 150
	コンプレッサーの強さを設定します。		オーバードライブのGainを設定します。		出力レベルを調節します。		
Page02	Tone	0 ～ 100					
	オーバードライブのToneを設定します。						

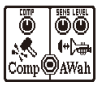
098 Comp+Phsr

コンプレッサーとフェイザーの複合エフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Comp	0 ～ 10	Rate	1 ～ 50 ♪ P	Level	0 ～ 150
	コンプレッサーの強さを設定します。		フェイザーのRateを設定します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8				
	フェイザーのColorを設定します。					

099 Comp+AWah

コンプレッサーとオートワウの複合エフェクトです。



	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Comp	0 ～ 10	Sense	-10 ～ -1, 1 ～ 10 P	Level	0 ～ 150
	コンプレッサーの強さを設定します。		オートワウのSenseを設定します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Reso	0 ～ 10				
	オートワウのResoを設定します。					

100 Cho+Dly

コーラスとディレイの複合エフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	ChoRt	1 ～ 50	ChoMx	0 ～ 100 P	DlyTm	1 ～ 2000 ♪
	コーラスのRateを調節します。		コーラスのMixを調節します。		ディレイのTimeを設定します。	
Page02	DlyFB	0 ～ 100	DlyMx	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	ディレイのF.Bを調節します。		ディレイのMixを調節します。		出力レベルを調節します。	

101 Dly+Rev

ディレイとリバーブの複合エフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	DlyTm	1 ～ 2000 ♪	DlyMx	0 ～ 100 P	RevMx	0 ～ 100
	ディレイのTimeを設定します。		ディレイのMixを調節します。		リバーブのMixを調節します。	
Page02	DlyFB	0 ～ 100	Level	0 ～ 150		
	ディレイのF.Bを調節します。		出力レベルを調節します。			

102 Cho+Rev

コーラスとリバーブの複合エフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	ChoRt	1 ～ 50	ChoMx	0 ～ 100 P	RevMx	0 ～ 100
	コーラスのRateを調節します。		コーラスのMixを調節します。		リバーブのMixを調節します。	
Page02	Level	0 ～ 150				
	出力レベルを調節します。					

103 FLG+VCho

フランジャーとヴィンテージコーラスの複合エフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	FlgDp	0 ～ 100	FlgRt	0 ～ 50 ♪	ChoMx	0 ～ 100 P
	フランジャーのDepthを調節します。		フランジャーのRateを調節します。		ヴィンテージコーラスのMixを調節します。	
Page02	ChoRt	1 ～ 50	Level	0 ～ 150		
	ヴィンテージコーラスのRateを調節します。		出力レベルを調節します。			

104 PedalVox

Vox製のビンテージペダルワウのシミュレーションです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Freq	1 ～ 50 P	DryMX	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	強調する周波数を設定します。		原音のミックス量を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

105 PedalCry

ビンテージペダルワウCry Babyのシミュレーションです。

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Freq	1 ～ 50 P	DryMX	0 ～ 100	Level	0 ～ 150
	強調する周波数を設定します。		原音のミックス量を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02						

NEXT ›››

エフェクトタイプとパラメーター

106 PDL Pitch

エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Color	1 ～ 9 (別表3参照)	Tone	0 ～ 10	Bend	0 ～ 100	P
	ピッチ変化のタイプを選択します。		音質を調節します。		ピッチシフト量を設定します。		
Page02	Mode	Up, Down	Level	0 ～ 150			
	ピッチが変化する方向を選択します。		出力レベルを調節します。				

107 PDL MnPit

モノフォニック(単音弾き)専用の、エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Color	1 ～ 9 (別表3参照)	Tone	0 ～ 10	Bend	0 ～ 100	P
	ピッチ変化のタイプを選択します。		音質を調節します。		ピッチシフト量を設定します。		
Page02	Mode	Up, Down	Level	0-150			
	ピッチが変化する方向を選択します。		出力レベルを調節します。				

■ 別表1

タイプ	モデリング対象
FD COMBO 2x12	2x12 インチの Jensen スピーカーを搭載した Fender Twin Reverb('65) のキャビネット。
VX COMBO 2x12	2x12 インチの Celestion Alnico スピーカーを搭載した Vox AC30 のキャビネット。
US BLUES 4x10	4x10 インチの Jensen スピーカーを搭載した Fender Tweed Bassman のキャビネット。
BG CRUNCH 1x12	1x12 インチの Electro Voice スピーカーを搭載した Mesa Boogie MkIII のキャビネット。
HW STACK 4x12	4 x 12 インチの Fane スピーカーを搭載した Hiwatt Custom 100 のキャビネット。
TANGERINE 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Orange Graphic 120 のキャビネット。
MS CRUNCH 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Marshall 1959 キャビネット。
MS DRIVE 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Marshall JCM2000 のキャビネット。
BG DRIVE 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Mesa Boogie Dual Rectifier のキャビネット。
DZ DRIVE 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Diezel Herbert のキャビネット。
TW ROCK 1x12	1x12 インチの Fane スピーカーを搭載した Two Rock Emerald 50 のキャビネット。
MATCH 30 2x12	2x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Matchless DC30 のキャビネット。
FD VIBRO 2x10	2x10 インチの Jensen スピーカーを搭載した Fender Vibroverb ('63) のキャビネット。
OFF	キャビネットを使用しません。

■ 別表2

設定値	使用するスケール	度数
−6	メジャースケール	6 度下
−5		5 度下
−4		4 度下
−3		3 度下
− m	マイナースケール	3 度下
m		3 度上

設定値	使用するスケール	度数
3	メジャースケール	3 度上
4		4 度上
5		5 度上
6		6 度上

■ 別表3

Color	ペダル最小値	ペダル最大値
1	0cent	+1オクターブ
2	0cent	+2オクターブ
3	0cent	−100cent
4	0cent	−2オクターブ
5	0cent	−∞

Color	ペダル最小値	ペダル最大値
6	−1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音
7	−700cent + 原音	+500cent + 原音
8	ダブリング	デチューン + 原音
9	−∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音

故障かな？と思う前に

電源が入らない

・電源スイッチが“ON”になっていることを確認してください。バスパワーで駆動するときは“OFF”に設定してからUSBケーブルを接続します。

・電池駆動時は、電池の残量を確認してください。

音が出ない、非常に小さい

・接続を確認してください。(→ P4 ～ 6)

・パッチレベルを調節してください。(→ P14)

・マスターレベルを調節してください。(→ P18)

・エクスプレッションペダルで音量の調節を行っている場合は、適切な音量になるようにペダルの位置を調節してください。

・本機がミュート状態になっていないことを確認してください。(→ P22)

・スタンバイ (→ P6) に切り替わっていませんか?スタンバイ中は、オーディオの入出力が行われません。

ノイズが多い

・ご使用のシールドケーブルが正常であることを確認してください。

・ZOOM純正のACアダプターを使用してください。

音が変に歪む／クセの強い音色になる

・出力機器に応じて、OUTPUTのパラメーターを設定してください。(→ P19)

・ギターのピックアップや**G3**の前に接続する機器に応じて、Active/Passiveスイッチを正しく設定してください。(→ P5)

エフェクトがかからない

エフェクトの処理量が制限を越えている場合、エフェクトグラフィックの上に“THRU”と表示されます。“THRU”と表示されたエフェクトはバイパス状態になります。(→ P9)

エクスプレッションペダルがうまく動作しない

・エクスプレッションペダルの設定を確認してください。(→ P16)

DAWに録音したレベルが小さい

録音レベルの設定値を確認してください。(→ P21)

電池の消耗が早い

・マンガン電池を使用していませんか?連続使用可能時間は、アルカリ電池で6時間です。

・電池の設定を確認してください。(→ P20)
電池の残量表示をより正確に行うには、使用している電池に設定を合わせる必要があります。

仕　様

エフェクトタイプ		107 タイプ
同時使用エフェクト		3
パッチユーザーエリア		10 パッチ× 10 バンク
サンプリング周波数		44.1kHz
A/D 変換		24 ビット 128 倍オーバーサンプリング
D/A 変換		24 ビット 128 倍オーバーサンプリング
信号処理		32 ビット浮動小数 + 32 ビット固定小数
周波数特性		20Hz ～ 20kHz + 1dB − 3dB（10k Ω負荷時）
ディスプレイ		LCD × 3
入力		標準モノラルフォーンジャック 定格入力レベル　− 20dBm 入力インピーダンス　1M Ω ACTIVE/PASSIVE　（スイッチ切り替え）
出力	**R**	標準モノラルフォーンジャック 最大出力レベル： ライン + 5 dBm（出力負荷インピーダンス 10k Ω以上時）
	L/Mono/Phone	標準ステレオフォーンジャック（ライン／ヘッドフォン兼用） 最大出力レベル： ライン + 5 dBm（出力負荷インピーダンス 10k Ω以上時） フォーン 20mW + 20mW（負荷 32 Ω時）
	バランスアウト	XLR ジャック 出力インピーダンス： 100 Ω（HOT-GND、COLD-GND）、200 Ω（HOT-COLD） PRE ／ POST（スイッチ切り替え） GND LIFT　（スイッチ切り替え）
コントロール入力		FP01/FP02/FS01 入力
S/N（入力換算ノイズ）		120dB
ノイズフロアー（残留ノイズ）		− 100dBm
電源		AC アダプター　DC9V センターマイナス、500mA（ズーム AD − 16） 電池　単三乾電池 4 本　連続駆動時間 6 時間 （アルカリ電池使用時） USB　Bus パワー
外形寸法		170mm(D) x 234mm(W) x 54mm(H)
USB		USB Audio
重量		1.2kg
オプション		エクスプレッションペダル FP01/FP02 ／フットスイッチ FS01

・0dBm = 0.775Vrms

リズムリスト

#	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4

#	PatternName	TimSig
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

株式会社ズーム
〒101-0062　東京都千代田区神田駿河台 4-4-3
ホームページ　http://www.zoom.co.jp

G3 - 5010-2

G3
Guitar Effects & Amp Simulator

ギターアンプを使ってプリセットパッチを試奏する場合は、裏面の“代表的なギターアンプでの推奨セッティング”を参考にしてください。

このパッチリストに記載されている会社名、製品名などはすべて各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとは関係ありません。
すべての製品名、説明は、本機の開発中に参考とした製品を特定するために使用しました。

		パッチ名	コメント
A	0	TW Crunch	Two Rockのモデリングを使ったクランチサウンド。バッキングに最適な軽めの歪だが、ブースター設定されたOver Driveをオンにすることにより、サスティーンのあるリードトーンを得ることが出来る。
	1	Cut Edge	80年代ニューウェーブシーンを連想させるカッティングサウンド。コンプの立ち上がりをスローに設定することによって、ピッキングのアタックをより強調しているのがポイント。シングルコイルを搭載したギターにぴったり。
	2	VX DRIVE	Vox AC30TBXのモデリングを使ったドライブサウンド。アルニコスピーカーならではの高域が特徴。
	3	JB Talk	Jeff Beck の「Superstition」で聴くことが出来るトーキングモジュレーターのサウンドを再現。
	4	MS FULLUP	誰もが憧れるビンテージMarshallのフルアップサウンドを再現。モダンなハイゲインアンプとは一味違ったサチュレーション感が特徴。
	5	Strings	Slow AttackとStereo Delayの組み合わせにより、ストリングスのような美しいコードサウンドをギターで表現。白玉でゆったりとプレイするのがコツ。
	6	Elegant	抜けの良いトーンをベースに、ショート&ロングディレイを組み合わせた、エレガントなソロ用サウンド。
	7	Super Dry	ノイズゲートの感度をぎりぎりに設定することによって、波形を切り取ったかのような余韻の無いリフサウンドを実現。
	8	HW STACK	Hiwatt Custom 100のモデリングを使ったクランチサウンド。ハムバッカーとの相性が抜群。
	9	Horizons	Acousticに暖かみのある濃密なChorusとDelay + Reverbをプラス。アコースティックなリズムとリードに最適。
B	0	Angra	Kiko LoureiroがAngraでリードを弾く際に用いるドライブサウンド。僅かにDelayを混ぜるのがポイントだ。
	1	Percussive	16ビート系のバーカッシブなミュートバッキングにぴったりのサウンド。アタックの効いたコンプとフェイザーのウネリがポイント。
	2	JTM45	BassmanのプリアンプとMarshall1960キャビネットのモデリングを組み合わせたMarshall JTM45をイメージしたサウンド。
	3	MetalChor	Metal World, Graphic EQによるラウドなハードロックサウンド。Stereo Chorusでワイドな広がりをプラス。
	4	Fat Boost	MarshallプリアンプとBassmanのキャビネットモデリングを組み合わせ、さらにBoosterを加えたファットなリズムトーン。
	5	Rockabilly	スラップディレイの効いたロカビリーサウンド。Tremoloがレトロな雰囲気を演出している。
	6	DoublePick	パンチのあるアグレッシブなクリーンサウンド。コード弾きやミュート、バーカッシブなピッキングにピッタリ。
	7	MachineGun	Jimi Hendrixの「Machine Gun」をイメージしたサウンド。Uni Vibeをモデリングした The Vibeを使い独特のうねりを再現している。
	8	S.R.V.	Fender Bassmanのモデリングを使ってStevie Ray Vaughanのブルーストーンを再現。
	9	10 inch	10インチキャビネットで統一したガッツのある、ナスティでヘヴィなサウンド。
C	0	Metal	低域を強調した迫力のあるメタルサウンド。Delayをピンポン設定にしステレオ感を加えている。
	1	Octo Stomp	Octave, Z MP1, Arena Reverbの組み合わせによるヘヴィサウンド。ピッタリと付いてくるオクターブサウンドと深めのリバーブを組み合わせたビッグサウンド。
	2	Pure Arp	チューブアンプならではの艶やかな倍音を感じさせてくれる、ブライトで透明感のあるアルペジオトーン。
	3	Fix My Wah	ワウ半止めのハイゲインロックサウンド。Graphic EQでトップエンドにアクセントを加えた。ロックソロに最適。
	4	Dreaming	白玉でコードを弾けば、ゆっくりと現れては消える泡のようなフィルターサウンドが夢の中にいるような心地よさを演出。
	5	NoseHarp	バーカッシブでメロディックなモノシンセに、わずかに混ざるフランジャーがスパイス。
	6	SHIMMR MAN	Acoustic, Rack Comp, HD Reverbを組み合わせたサウンド。白玉コードの減衰感はアコースティック特有のきらめきを持つ。
	7	Destroyer	Bomberを使った爆発サウンド。ご使用は自己責任で!
	8	STRT SHRED	Overdrive, Stereo Delay, Tangerineの組み合わせによる速弾きリードやアルペジオに適したサウンド。ディレイの絡みが絶妙。
	9	Velvet Sky	濃密でクリーンなFlanger + Vintage ChorusにDelay + Reverb、さらにRack Compをプラス。クリートンのフレーズにピッタリ。
D	0	BROKEN	Dirty GateとZ Wildで壊れゆくスピーカーを再現。コード弾きのリズムギターや八分音符連打のバーカッシブなストロークに最適。
	1	MinimalSeq	Seq Filter, Warp Phaser, Filter Delayを組み合わせたシーケンスサウンド。3つのエフェクトをテンポに同期させている。リズムやルーパーと組み合わせて使用すると効果的。
	2	Soft Touch	温かみのあるクリーントーンに空間系エフェクトを組み合わせた、やさしく包み込まれるようなコードサウンド。
	3	UNDERWORLD	Parametric EQ, Resonance, Lead ZOOM 9002を組み合わせたオートワウ+サブベースサウンド。リズミックなパターンや白玉コードで不思議な倍音効果を引き出すのがポイント。
	4	MoogMe	暖かみのあるファジーなシンセサウンド。低音弦を強めにピッキングするとさらに効果的。
	5	Welcome	宇宙へようこそ。単音弾きの組み合わせで惑星の衝突音が響く。
	6	FuzzLead	リード向きのファズトーン。シングルコイル、ハムバッカーどちらのピックアップでも力強いリードトーンを得ることが出来る。
	7	FD CLEAN	Fender Twin Reverbのモデリングを使ったクリーンサウンド。スタンバイされたTremoloをオンにすればTwin Reverbのビブラート効果を得ることが出来る。
	8	Church	巨大なオルガンサウンドの倍音が広がりのある音風景を作り出す。
	9	Legato	Airによって、管楽器的な響きをプラスした温かみのあるソロサウンド。レガートスタイルでプレイするのに適している。
E	0	U2Edge	U2のギタリストThe Edgeに代表される付点八分音符ディレイサウンド。Stereo Delayを使って音は左右に飛ばしている。
	1	DZ DRIVE	Diezel Herbertのモデリングを使ったハイゲインサウンド。ZNRのDETECTパラメータをGtrInにすることにより不要なノイズをシャットアウトしている。
	2	MuffDrive	Great Muffが作り出す強烈なゲインとサスティーン。モンスターリフに最適。Room Reverbを使えばさらに巨大なモンスターサウンドを得られる。
	3	NiceMiddle	T Screamをアンプの歪みに加えることによって、ソロに適した密度の高いミッドレンジトーンを作り出している。
	4	FD TWANG	Fender Twin Reverbのモデリングを使ったトゥワンギーなクランチサウンド。Spring Reverbをアンプの手前に入れ残響音を僅かに歪ませている。
	5	Heavy	ミッドレンジが強調されたノイジーなディストーション。荒々しいサウンドを得るには、これが一番。
	6	Tsugaru	津軽三味線のサウンドをBend Chorusのピッチ変化を利用して作っている。シングルコイルを搭載したギターのリアPUを使い、八分音符でダウンピッキングするのがポイント。
	7	TIME BOMB	Comp, T Scream, Tangerineの組み合わせによる破裂寸前のビンテージアンプサウンド。アグレッシブなリズムギターやソロに最適。
	8	Luscious	Acoustic, Arena Reverb, Filter Delayによる美しいアコースティックサウンドを甘美なリバーブが包み込む。サウンドに深みを加えているFilter Delayがポイント。
	9	Glam-Rock	Orange Graphic 120のモデリングを使ったグラムロックをイメージしたサウンド。Boosterを二つ使い中域を強烈にブーストしている。

		パッチ名	コメント
F	0	Automatic	Slicerを使って自動的にバッキングリズムを作り出すパッチ。エレクトロ系のフロアミュージックにギターを合わせるときなどにも最適なサウンドだ。
	1	RETRO LEAD	BG Crunch, Over Drive, Airの組み合わせによるファズなしでもサスティーンの利いたクリアなリードトーン。
	2	Z.Z	ZZ TOP「Doubleback」をイメージしたクランチサウンド。ハムバッカーを搭載したギターで試して欲しい。
	3	Nash.UK	ブリティッシュアンプであるVox AC30TBXのモデリングを使ったカントリーサウンド。テレキャスターに最適。
	4	YngDrive	Yngwieをイメージしたシュレッドトーン。ストラトを使ってハーモニックマイナースケールを駆け上がれ。
	5	RECT DRIVE	Mesa Boogie Dual Rectifierのモデリングを使ったハイゲインサウンド。適度なゲイン設定とHall Reverbにより、リフワークに最適なサウンドに仕上げた。
	6	TnSpank	アタック感のあるカントリーソロ向けのサウンド。
	7	VX COMBO	Vox AC30TBXのモデリングを使ったクランチサウンド。Stereo Chorusをオンにすれば広がりのあるアルペジオトーンを得ることが出来る。
	8	SonicFilta	HW StackとFilter Delayを組み合わせたサウンド。フィルターエフェクトと濃厚なディレイによるリズムギターやコードソロに最適なセッティング。
	9	TANGERINE	Orange Graphic 120のモデリングを使ったクランチサウンド。HD Reverbを組み合わせることにより濃密な残響を加えている。
G	0	CmpCutting	CompとPhaserを組み合わせたクリーンカッティング向けのサウンド。Auto Wahをオンにすれば曲にアクセントを加えることが出来る。
	1	MATCH DRV	Matchless DC30のモデリングを使ったドライブサウンド。Boosterをオンにすれば、さらにゲインを稼ぐことが出来る。
	2	Standard	Chorus, Tape Echo, Spring Reverbをセットアップ。お気に入りのドライブストンプと組み合わせれば、様々なジャンルに対応可能なセッティングだ。
	3	Juice	サウンドに厚みを出すためにDetuneを加えたナチュラルなクランチサウンド。パワーコードバッキングに最適。
	4	Chalk	中域に特徴のある軽く歪んだクランチサウンド。独特な雰囲気と空間を演出するサウンドが魅力。
	5	Start	AngraのギタリストKiko Loureiroにインスパイアされた弾き心地の良いリードトーン。
	6	HeadCrush	Megadethのアルバム「Endgame」にインスパイアされたドライブサウンド。
	7	LstRythm	Megadeth「My Last Words」のリズムギターの音を再現。
	8	Surf	リバーブの効いたサーフギターサウンド。Rack Compを使った力強いアタックがポイント。
	9	US BLUES	Fender Bassmanのモデリングを使った、乾いたブルースサウンド。AirとRoom Reverbを組み合わせることにより立体感のある音に仕上げた。
H	0	DeepArpe	ChorusとStereo Chorusを組み合わせ、アルペジオに最適なサウンドに仕上げた。
	1	DoubleOD	T Screamを使ってバッキング用の基本音色を作った。ブースター設定にしたOver Driveをオンにすればリードに必要なサスティーンを得ることが出来る。Analog Delayはお好みで。
	2	Guv Boost	Governorを使ったクランチサウンド。Z Cleanをフルレンジブースターとしてスタンバイ。ゲインを変えずに音量をアップすることが出来る。
	3	HotBoxFaze	ロックなオーバードライブトーンに爽やかなフェイザー、ノイズゲートで不要なノイズをカット。スピーカーに貼りつくような「Eruption」タイプのソロサウンド。
	4	Open Wah	Comb Filterによるクセのあるワウサウンドをビンテージチューブコンボにプラス。2本目のリズムギタートラック向き。
	5	RabbitHole	トリッピーなPitch Delay。ダークなメロディーラインに最適。
	6	Sliders	Bend Chorus, Metal World, Noise Gateにより、単音やコードを弾くだけで、自動的にピッチがスライドして弾いたピッチに戻るサウンドを実現。
	7	SoDumbize	クセになるフィルターグルーヴ。
	8	TapGuns	バーカッシブな倍音を含んだリズムエフェクト。曲作りのインスピレーションが湧いてくる。
	9	ToneAge	攻撃的なロック専用トーン。
I	0	Echo Run	クリーンなデュアルタイムディレイエフェクト。Graphic EQでエッジのあるサウンドに仕上げた。スタッカートの単音リズムパターンにピッタリ。
	1	GetWet	リッチ&ウェットサウンド。タイムの調整でさらに濃密なサウンドに。
	2	TW LEAD	Two Rockのモデリングを使ったリードトーン。Analog DelayとHall Reverbの組み合わせが見事に調和している。
	3	Guitar1&2	ギタリストをもう一人追加。程良くファットなサウンド。
	4	Crw.Solo	Diezel HerbertのモデリングをT Screamを使ってブーストした。Analog Delayの掛かったソロ用サウンド。
	5	Aphex	バーカッシブなアタック感のある貼り付くようなスタッカートエフェクト。ハーモニクスや単音弾きでデジタルグリッチサウンドを再現。
	6	JAZZ BED	Delay + Reverb, Compの組み合わせ。ジャズコードの白玉弾きが最適なクリーンでサスティーンのあるサウンド。
	7	Minor SWG	Acousticを使用して、マイナースウィングでよく使われるマカフェリタイプのサウンドをシミュレート。ハムバッキングのフロントPU使用を想定。
	8	Translator	ファンクギターサウンド。ステップフィルターはオートワウと組み合わせるとさらに効果的。
	9	Funk JZ	軽いクランチ程度のドライブをかけたサウンドをベースに、コーラスで味付けをした、ファンクジャズでよく使われるタイプのサウンド。
J	0	MetaFlange	Extreme DistortionにFlangerをプラスし、ノイズゲートで不要なノイズをカット。何にでも合うハードロックトーン!
	1	UNDER WATR	Chorus + Reverb, Comp + Auto Wahを組み合わせたクリーンサウンド。テンションコードに最適。
	2	Police	The Police「Walking On The Moon」をイメージしたディレイサウンド。
	3	Nirvana	NirvanaのKurt Cobainをイメージしたディストーションサウンド。Dist 1とChorusの組み合わせは彼の代表的なセッティングである。
	4	TriDelay	Tape Echo, Filter Delay, Mod Delayをセットアップ。場面に応じて使うディレイを切り替える事が出来る。もちろん3つを同時に使用しても構わない。
	5	PurpleRain	Prince「Purple Rain」をイメージしたサウンド。アルペジオを弾いた際に感じる音の広がりは、深めに掛かったStereo Delayによるものである。
	6	2000 DRIVE	Marshall JCM2000のモデリングを使ったドライブサウンド。リアにハムバッカーを搭載したギターに最適。
	7	FlyReverse	Stereo ChorusとReverse Delayを使ったクリーンサウンド。
	8	30 CLEAN	Matchless DC30のモデリングを使ったクリートン。はっきりとした輪郭と箱鳴りが特徴。
	9	DreamSeq	Z Dream, Seq Filter, Stereo Delayを使ったスペーシーサウンド。ギターのボリュームを開けるだけでエフェクトが音楽を奏でてくれる。

G3 ドライブ・エフェクトのタイプ名とそのモデルとなったアンプやストンプボックスの解説です。

Fender Twin Reverb '65
エフェクトタイプ：**FD COMBO**

【フェンダー ツインリバーブ '65】

Fender社がCBSに売却される以前に生産されたモデル、通称"Black Panel"と呼ばれる1965年製"Twin Reverb"をモデリングしている。プリ管に7025（12AX7）×4、12AX7×1、12AT7×2の合計7本、パワー管には6L6GC×4本、整流回路にはシリコン・ダイオードが使われている。真空管整流に比べると、ダイオード整流はタイトなサウンドになる傾向があるが、これがTwin Reverb特有のきらびやかなサウンドを創っていると考えられる。スピーカーはJensen製12インチ×2発、アンプは80Wの出力を持つ。

VOX AC30TBX
エフェクトタイプ：**VX COMBO**

【ヴォックス AC30TBX】

VOXの長い歴史を紐解くと、1958年に"Jennings Musical Instruments"から始まる。当時は、10W-15W程度のアンプを製作していたが、時代の流れと共に出力の大きいアンプの要望が強くなり、名機"AC30"が生まれる。オリジナルの"AC30"は、セレッションのアルニコ12インチ×2発、プリ管にEF86、パワー管EL84、整流管にはGZ34が使われていた。その後、時代の変遷と共にさらに高いゲインが要求されるようになり、これに応えるべくトップブースト・ユニットと呼ばれるゲインを稼ぐための後付ユニットが開発された。後にこのユニットを内蔵したのが"AC30TBX"であり、今回のモデリングに使用したモデルである。

Fender BASSMAN
エフェクトタイプ：**US BLUES**

【フェンダー ベースマン】

1951年に発表されたBASSMANは当初26Wの出力を持ち、Jensen15インチスピーカーを搭載していたが、いくつかの仕様変更を経て、59年には50Wの大出力と、特別にデザインされたJensen10インチスピーカーを4発搭載する形に進化した。今回モデリングしたのは、この59年製のBASSMANのBrightチャンネルである。1951年のNAMMshowでPrecision Bassとともに発表されたBASSMANは、もともとはその名の通りBassAmpとして開発されたが、その甲高い歪みは初期のブルースの偉人たちや、ロックギタリストに愛用された。もちろん現代でも数多くのギタリストに好まれている。

MESA/BOOGIE Mark III
エフェクトタイプ：**BG CRUNCH**

【メサ/ブギー マーク Ⅲ】

MESA/BOOGIEは、サンフランシスコのアンプ・テクニシャンであった創業者のRandall Smith氏が、初期のフェンダー製小型アンプ"Princeton"を100Wのハイパワーに改造して販売していたのが始まりで、その第一号機が"MARKI"である。第2号機となる"MARKII"では、リード/リズム・チャンネルと、音創りに幅を持たせるための4バンドのグライコが追加された。"MARKII"は、まだまだ高価なハンドメイド・アンプであったが、この後に普及版"MARKⅢ"が登場する。12インチ×1発で60Wの出力を持つアンプであるが、サイマル・パワー回路（クラスAとクラスABの切り替え）、グラフィックEQ、リズム1/リズム2/リードの3チャンネルと、BOOGIEの特長をすべて備えたモデルである。今回は、この"MARKⅢ"のコンボタイプをモデリングしている。

HIWATT Custom 100
エフェクトタイプ：**HW STACK**

【ハイワット カスタム100】

Marshallと並ぶ英国のアンプメーカーの雄、HIWATTの代表機種である。80年代以前のいわゆるヴィンテージHIWATTは軍用レベルのパーツを使い、ハンドワイヤリングで組み立てられた。サウンドはひとことで言えばクリーンである。プリ管にECC83、パワー管にMarshallと同じEL34を搭載。フェンダー系のきらびやかなクリーンとは違い、湿ったプリティッシュクリーントーンが得られる。NORMALチャンネルでは、ボリュームを最大に上げても音圧が上がるだけで、けっして音の粒がつぶれたり、腰砕けになることは無い。ゲインの高いBRILLIANTチャンネルにレスポールなどの高出力ピックアップを搭載したギターをつなぐとわずかな歪みが得られるが、たとえ歪んだとしても粒立ちがよく分離がはっきりしていてコードの構成音が分からなくなるようなことはない。

Orange Graphic 120
エフェクトタイプ：**TANGERINE**

【オレンジ グラフィック 120】

Orangeは1968年にロンドンでClifford Cooperにより設立された。最も有名なアンプはGraphic 120であり、フロントパネルには一切文字が無く、すべての機能が絵によって表されている。多くのブリティッシュアンプがそうであるようにプリ管にECC83×2本、パワー管にはEL34×4本を搭載している。ただし、このアンプから出力される音色は他のブリティッシュアンプとは大きく異なる。箱鳴りの強い独特のクランチサウンドは歴史的なバンドのギタリスト達に多く使用された。また、個性的なオレンジ色のトーレックスで覆われた筐体は現在の若いミュージシャン達からも愛され続けている。

Marshall 1959 SuperLead100
エフェクトタイプ：**MS CRUNCH**

【マーシャル 1959スーパーリード100】

1965年に発売された、フロントパネルの材質から"ブレキシ"の愛称で呼ばれる、1959スタックアンプは、ロック史上もっとも有名なアンプである。数え切れないほどのギタリストが、古今東西のありとあらゆるレコードにそのサウンドを刻み付けた。少しの誇張も無く文字通り、誰でも一度はこのアンプのサウンドを耳にしたことがあるはずである。プリ管にECC83×3、パワー管にEL34×4を搭載。セレッション12インチ×4発を搭載したキャビネットが2つ。この組み合わせこそがブリティッシュ・ロックサウンドである。ボリュームをフルアップしたときのアグレッシブなアタック感とスムースな倍音が付加されたディストーション・サウンドはすべてのギタリストの憧れである。

Marshall JCM2000
エフェクトタイプ：**MS DRIVE**

【マーシャル JCM2000】

"JCM2000"は、定評ある"Plexi"アンプ（Old Marshallと呼ばれる）の倍音豊かでパワフルなサウンドを基礎としており、Marshallのトラディショナル・サウンドからメタル・サウンドまで、ジャンルを問わないフレキシブルさが特徴だ。現在のマーシャルでは定番となっている、プリ管ECC83×4とパワー管EL34×4を装備し、クリーンから過激な歪みまで、あらゆるジャンルに対応したフルチューブ・アンプである。音の粒は粗めだが、レスポンスが良く、音ヌケも良い。"JCM2000"にはTSLとDSLの2種類があるが、今回はシンプルにまとまった"DSL-100"をモデリングしている。"1960A"をキャビネットとしてスタックし、リード/クラシックの2系統のうち、良く歪むリード・チャンネルを使用した。

MESA/BOOGIE Dual Rectifier
エフェクトタイプ：**BG DRIVE**

【メサ/ブギー デュアルレクティファイア】

Rectifierはプリ管に12AX7×5本、パワー管は6L6GC×4本をマウントした100W出力のアンプである。このモデルはMarkシリーズと違って、トーンの効きを優先するためにボリューム回路のあとにトーン回路を配している。MESA/BOOGIEは、このアンプで一躍フュージョン系からメタル系のイメージを持つブランドとなる。"Rectifier"の最大の特徴は、そのシリーズ名にもなっている整流回路であり、その整流回路を2系統持った機種が今回モデリングに使用した"Dual Rectifier"である。このアンプは、シリコン・ダイオードと真空管の2つの整流回路を持つ。ダイオードではタイトでハイパワーなサウンドが、真空管ではソフトで暖かいサウンドが得られる。

Diezel Herbert
エフェクトタイプ：**DZ DRIVE**

【ディーゼル ハーバート】

クリーン・トーンからディストーションまで幅広い音作りが可能な3チャンネル仕様のモダンアンプ。特にチャンネル3で生み出される、カリカリに乾いた心臓を貫くようなドライで耳障りなディストーションはこのアンプ以外では得ることのできないもので、MetallicaやSlipknotなどのヘヴィロックバンドに愛用されている。その湿り気の無いサウンドはダウン・チューニングしたギターでも腰砕けになることなく、はっきりとした輪郭を持つ。さらに、DEEPと呼ばれるつまみで地を這うような重低音をコントロールすることができる。

Two Rock Emerald 50
エフェクトタイプ：**TW ROCK**

【トーロック エメラルド 50】

1999年に設立されたK & M Analog Designs社は、10台の"K&M Analog Designs"という名前のアンプを作り、後にTWO ROCKというブランドを確立する。ビンテージアンプの研究を重ね到達した音は、モダンでありながらビンテージアンプの素晴らしさも兼ね備えている。Emerald 50は2つのチャンネルを持つ50ワットのアンプであり、クリーンチャンネルではFenderを彷彿とさせる美しいクリーントーン、リードチャンネルではサステインのある伸びやかなトーンを得ることが出来る。ポイント トゥ ポイントで配線されたハイエンドなこのアンプは、音にこだわりを持つ多くのギタリストから支持されている。

MATCHLESS DC30
エフェクトタイプ：**MATCH30**

【マッチレス DC30】

1980年代後半から登場したMATCHLESSはクラスA回路、プリント基板を使わないハンドワイヤリングといったこだわりの姿勢を持ち現在のブティックアンプブームの火付け役となった。DC-30はそのモデル名からも分かるとおり、VOX AC30をルーツとしている。2つのチャンネルを持ちチャンネル1ではプリ管に12AX7×2が採用されている。また、チャンネル2では独自バリアブルトーン回路を駆動するために5極管のEF86×1が採用されている。パワー管はEL84×4、整流管は5AR4×1で構成されている。キャビネットにはCelestionスペシャルデザインの12インチ×2発のスピーカーを搭載。30ワットとは思えないパワフルできらびやかな音色が特徴である。

Fender Vibroverb '63
エフェクトタイプ：**FD VIBRO**

【フェンダー ヴァイブロバーブ '63】

1960年後半から、1964年にすべてのアンプがブラックパネル化されるまでの過渡期に作られたモデルである。"Brown face"と呼ばれるモデルであり、ブラックパネルとは違った粘りのある音色が特徴である。プリ管に12AX7×5、12AT7×1、の合計6本、パワー管には6L6GC×2本が使われている。ボリュームを半分程度にした段階から音が歪み始め、極上のクランチトーンを得ることが出来る。キャビネットはJensen製の10インチ×2発を搭載している。10インチながらしっかりとした低音と高音を出力し、コードを弾いた際の音の粒立ちはこのアンプならではの特徴となっている。

BOSS OD-1
エフェクトタイプ：**OverDrive**

【ボス OD-1】

BOSSから1977年に発売されたこの"OD-1"は当初、真空管アンプのナチュラルなオーバードライブ・サウンドを狙って作られた製品であったが、その後真空管アンプの手前にインサートし、ハリとコシ、ゲインを与えるブースターとして大活躍したストンプ・ボックスである。歪みを作り出すダイオード・クリッパーを非対称に3個使い、マイルドでニュアンス豊かなオーバードライブ・サウンドを創り出す。オーバードライブと称されるストンプ・ボックスは、Tube Screamerを筆頭として星の数ほどあるが、今回はこの元祖"OD-1"をモデリングした。もしあなたが本物の"OD-1"に触れる機会に恵まれるとしたら、音を比較してみて欲しい。ブラインド・テストでは区別がつかないであろう。

Ibanez TS808
エフェクトタイプ：**T Scream**

【アイバニーズ TS808】

Ibanezより79年に海外向けとして発売された初代Tube Screamerのモデリング。日本国内ではMaxonブランドでOD808の名前で発売されていた。このペダル単体で得られる、Tube Screamerの名のとおり真空管をドライブさせたようなナチュラルな歪みも魅力的だが、ゲインを0にボリュームを10にして、フルアップしたアンプをさらにドライブさせる、いわゆるブースターとして使用されることが多い。ブースターとして使用した場合、基本的にはアンプのキャラクターを変えることは無いが、若干中域にピークがありまろやかなキャラクターが追加される。ヘリコプター事故で夭折した天才ブルースギタリストStevie Ray Vaughanが愛用したモデルとしても知られる。

Marshall Guv'nor
エフェクトタイプ：**Governor**

【マーシャル ガヴァナー】

Marshallブランドの本格的な歪み系ストンプ・ボックス"Guv'nor"は、Marshallアンプの歪みがこのペダル1つで入手できるというセールストークで発売された。使用するアンプにも依るが、いかにもMarshallっぽい歪みが本当に再現できる。1988年にイギリスで生産されたモデルと、1998年に韓国で再生産されたモデルがある。今回は1988年のオリジナル版をモデリングした。この"Guv'nor"の特徴は、"TREBLE"の周波数ポイントにある。値を下げていっても、高域がこもるのではなくファットなサウンドになり、上げていくにつれ、心地よくヌケの良いサウンドに変化していく。

MXR Distortion+
エフェクトタイプ：**Dist +**

【MXR ディストーション+】

MXR社は70年代に二人の高校生によって創業された。自宅のガレージが生産工場であった黎明期には、ボディの塗装を庭で乾燥させていたが、その際に蚊やちいさな虫などが貼りつき、そのまま出荷されたロットもあったようである。70年代には全世界的に人気を博したが、BOSSを初めとするMade in Japanの低価格、高品質なエフェクターに人気を奪われ、MXRブランドは一度消滅する。しかし、80年代後半にJimDunlop社がその権利を買い取り、当時のリイシューモデルを発売している。Randy Rhoadsの愛用で知られるこのペダルはディストーションという音色、言葉を世界中に広めた名器である。そのハードでエッジの効いたサウンドは、低音弦をミュートして刻むリフや早いパッセージのソロでも、音がつぶれることが無く、ヘビーメタル/ハードロックのギタリストに愛用されている。

BOSS DS-1
エフェクトタイプ：**Dist 1**

【ボス DS-1】

ディストーションサウンドの代名詞ともいえるオレンジ色のペダル。BOSSの数ある歪みペダルの中でもSD-1と並んでもっともロングセラーとなっているペダルである。日本国内では一度発売終了（米国向けに生産は続けられていた）になったが2005年に再び発売された。BOSSの歴史の中で再発された機種はこのペダルのみである。トレブリーで、いかにもディストーションといったサウンドだが、バンドの中での抜けが良い。Joe Satriani や、Kurt Cobain（Nirvana）が愛用した。

PROCO RAT
エフェクトタイプ：**Squeak**

【プロコ ラット】

世界中でもっとも広く使われているペダルのひとつ。つまみはDistortion、Filter、Volumeの3つだけだが、それぞれの設定範囲が広く、音造りの幅は広い。Distortionつまみをフルアップさせるとファズに近い太く音圧感のある歪みが得られる。つまみを12時くらいにセットしたクランチサウンドでは、ピッキングのニュアンスを忠実に再現し、弾き方で音色を変えることができる。Filterつまみは一般的なTONEとは違い右に回すとハイカットされる。この独特な効き方をするFilterがRATサウンドの特徴である。

Dallas-Arbiter FUZZ FACE
エフェクトタイプ：**FuzzSmile**

【ダラス・アービタ ファズフェイス】

ユニークな顔のデザインで作られた"FUZZ FACE"。1966年にDallas-Arbiter社によって生まれた。今は亡き伝説のギタリスト、Jimi Hendrixが使っていたことでも有名。彼は、当時の歪まないMarshallアンプに"FUZZ FACE"を用い、アバンギャルドな音色を創りだしていた。図太く強力な重低音と、サスティーンのあるファズ・サウンドが特徴。当時のモデルは、PNPゲルマニウム・トランジスタを2個使ったもので、ダイオード・クリップのサウンドとは大きく違っている。ラジカセのマイクインプットにエレキギターを入力して歪みサウンドを作る、皆さんも昔やったことはないだろうか。このような歪み回路と考えてもらって良い。今回のモデリングでは、この当時のモデルの特徴を余すところ無く再現している。

Electro-Harmonix BIG MUFF
エフェクトタイプ：**GreatMuff**

【エレクトロ・ハーモニクス ビッグマフ】

BIG MUFFには幾つかのバージョンがあるが、今回モデリングしたのは70年代前半の通称"ラムズ・ヘッド"と呼ばれるモデルである。どこまでも伸びるサステインと、豊かな歪みで70年代にはCarlos SantanaやRobert Fripp（King Crimson）などに愛用された。80年代後期～90年代のグランジムーブメントでも活躍し、Kurt Cobain（Nirvana）やJ.Mascis（Dinosaur Jr.）の特徴的なサウンドを支えた。いわゆる一般的なファズに比べ、中低域が豊かで歪みもきめが細かく、コードを弾いても音がつぶれることもない。ディストーションともファズとも違う、BIGMUFFでしか出すことのできないサウンドである。

BOSS MT-2
エフェクトタイプ：**MetalWRLD**

【ボス MT-2】

"MT-2"は、METAL ZONEというその名のとおり、BOSSの歪み系の中でも最強に過激に歪むストンプ・ボックス。中低域のファットな歪み方が特徴で、ハイ、ローのEQに加え、ミドルには2軸のパラメトリックEQを採用。これが、ドンシャリ・メタルサウンドの核となっている。中域を下げて高・低域を持ち上げるとメタル・サウンドに、中域を持ち上げてゲインを下げるとオーバードライブ・サウンドが作れるなど、音創りの幅にも定評がある。ヒット作の多いBOSS製品の中でも、売上台数トップを誇るモンスター・ディストーション。ストラトであろうが、レスポールであろうが、この"MT-2"にインプットされたサウンドはピックアップもギターも問わず"MT-2サウンド"となる。1991年に登場したが、現在でも販売されている超ロングセラーなストンプ・ボックスである。

MATCHLESS HOT BOX
エフェクトタイプ：**HotBox**

【マッチレス ホットボックス】

MATCHLESSのペダル・プリアンプとして発売された"HOT BOX"。12AX7Aを2本使い、"MATCHLESS"のアンプ・サウンドを忠実に再現している。真空管特有のコンプレッション感と速いレスポンスに加え、サウンドはファットでヌケが良い。また、歪ませても元のギターサウンドのニュアンスを失わない。プリアンプと称されているが、最高のサウンドを得るためにはストンプ・ボックスと同様にアンプのヘッドからインプットするのがベスト。鏡面仕上げのボディー、パワーをONにすると"MATCHLESS"のロゴが光るなど、所有欲をくすぐられる。この"HOT BOX"は、どんなアンプで使っても"MATCHLESS"のアンプ・サウンドにしてしまう不思議な箱である。

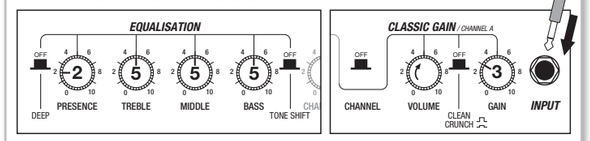
※この解説書に記載されている会社名、製品名等はすべて各社の所有する商号、商標であり、（株）ズームとの関係はありません。すべての製品名、説明、写真は、本機の開発中に参考とした製品を特定するためにのみ使用しました。

代表的なギターアンプでの推奨セッティング

G3のアンプモデリングをギターアンプで使用する場合はグローバル設定のOUTPUTメニューから、使用するギターアンプに合わせた設定を選択してください。また、ギターアンプの設定は下記を参考にしてください。

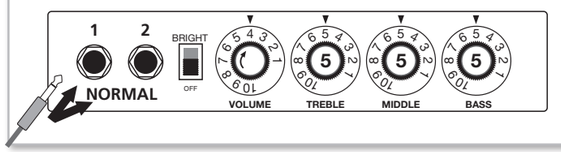
OUTPUT：STACK FRONT

Marshall JCM-2000



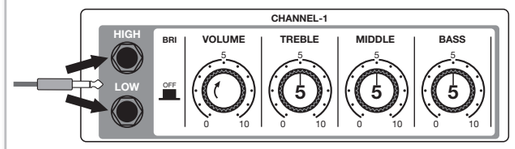
OUTPUT：COMBO FRONT

Fender Twin Reverb



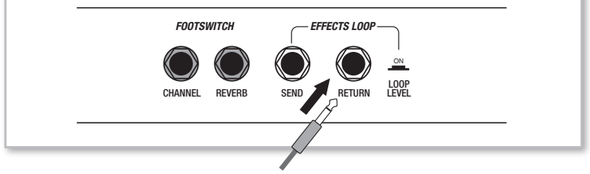
OUTPUT：COMBO FRONT

Roland JC-120



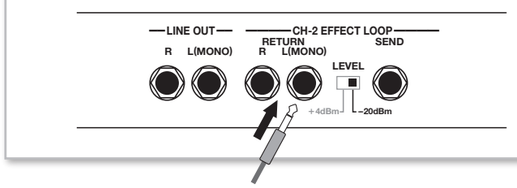
OUTPUT：STACK POWER AMP

Marshall JCM-2000：RETURN (POWER AMP)



OUTPUT：COMBO POWER AMP

Roland JC-120：RETURN (POWER AMP)



・G3をPOWER AMPへ接続した場合、ギターアンプのボリュームコントロールは無効になります。出力音の大きさはG3のマスターレベルで調節してください。

・ヘッドホンやモニタースピーカーを使用する場合は、OUTPUTメニューをDIRECTに設定してください。

USB/Sequel LEスタートアップガイド

この「USB/Sequel LEスタートアップガイド」では、Sequel LEをパソコンにインストールし、本製品の接続や各種設定を済ませ、録音を行うまでの手順を説明します。

Windows 7（またはVista、XP）が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。
なお、インストール時の操作は、Windows 7を例に説明します。

❶ 最新のASIOドライバを、株式会社ズームのホームページ（http://www.zoom.co.jp）からダウンロードし、パソコンにインストールしてください。

ASIOドライバは、本製品をSequel LEのオーディオ入出力として使用するために必要なソフトウェアです。ダウンロード時に付属するread_meファイルを参考に、正しくインストールしてください。

NOTE

本製品のシステムソフトウェアが古いと、パソコン側から認識できない場合があります。
このため、本製品を常に最新のシステムソフトウェアに更新しておくことをお勧めします。最新のシステムソフトウェアは、当社ホームページからダウンロードできます。

❷ 本製品に付属するCD-ROM“Sequel LE”をパソコンのドライブに挿入し、インストールを行ってください。

CD-ROMを挿入すると、CD-ROMの内容が表示されますので、"Sequel LE2 for windows"をダブルクリックして開き、“Setup.exe”を選んでください。Setup.exeを選択すると言語を選択する画面が表示されますので、使用する言語を選んでください。
選択を行った後は画面の指示に従ってください。

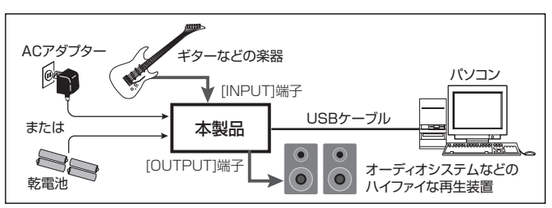
HINT

CD-ROMを挿入しても何も起きない場合は、“スタート”メニューから“コンピュータ”（XPでは“マイコンピュータ”）を選び、表示される"Sequel LE for windows"CD-ROMのアイコンをダブルクリックして開き、CD-ROMの内容を表示させ、実行ファイル“Setup”（“Setup.exe”）をダブルクリックしてください。

NOTE

Sequel LEのインストール中に、アクティベーション（ソフトウェアライセンスの認証）の管理を行うソフトウェアのインストールを促す画面が表示されます。このソフトウェアは、Sequel LEの製品登録に必要なので、続けてインストールを行ってください。

❸ 本製品とパソコンをUSBケーブルを使って接続してください。



NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品を USB バス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、パソコンあるいは本体のディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。
  このような場合は、ACアダプターでのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

HINT

- USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。
- Windows 7が動作するパソコンに初めて本製品を接続したときは、“デバイスを使用する準備ができました”のメッセージが表示されるまで、しばらくお待ちください。

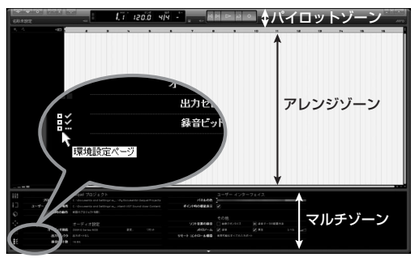
❹ コントロールパネルの“サウンド”ウィンドウを表示させて、パソコンの入出力デバイスの設定を行ってください。

“サウンド”ウィンドウを表示させるには、まずスタートメニューから“コントロールパネル”を選び、次に表示されたウィンドウで“ハードウェアとサウンド”→“サウンド”の順にクリックします。

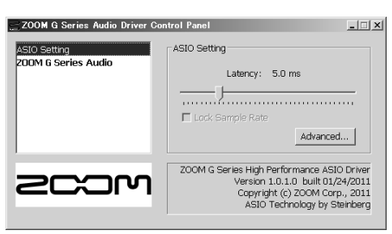
サウンドウィンドウでは、再生／録音デバイスに“ZOOM G Series Audio”が表示され、チェックが入っていることを確認します（再生／録音の表示はウィンドウ上部のタブで切り替えます）。
チェックが入っていない場合は、デバイスを表すアイコンを右クリックして、表示されるメニューの"既定のデバイスとして設定"にチェックを入れます。

❺ Sequel LEを起動し、ASIOドライバとして“ZOOM G Series ASIO”を選択してください。

Sequel LEを起動するには、デスクトップ上に作成されたSequel LEのショートカットアイコンをダブルクリックします。
起動後は、Sequelウインドウの”マルチゾーン”左下隅にあるボタンをクリックして環境設定ページを開き、オーディオ接続欄をクリックして表示されたポップアップメニューから"ZOOM G series ASIO"を選択します。
ASIOドライバを切り替えると、確認のウィンドウが表示されますので、“切り替え”ボタンをクリックしてください。



続けて設定ボタンをクリックすると、表示されたウィンドウでASIOドライバのレイテンシーが設定できます。レイテンシーは、録音／再生時に音が途切れない程度に、なるべく低い値に設定してください。



裏面へ続く

MacOS Xが動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。なお、インストール時の操作は、Mac OS X v10.6を例に説明します。

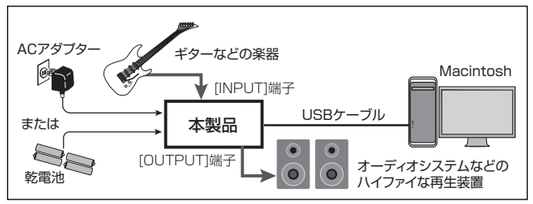
❶ 本製品に付属するCD-ROM“Sequel LE”をMacintoshのドライブに挿入してください。

自動的にCD-ROMの内容が表示されますので、"Sequel LE2 for Mac OS X"をダブルクリックして下さい。自動で内容が表示されない場合は、デスクトップに表示される"Sequel LE2"アイコンをダブルクリックして開き、"Sequel LE2 for Mac OS X"をダブルクリックします。

❷ Sequel LEをMacintoshにインストールしてください。

CD-ROMの内容が表示されたら、“Sequel LE 2.mpkg”を使ってインストールを行います。

❸ 本製品とMacintoshをUSBケーブルを使って接続してください。



NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品を USB バス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、パソコンあるいは本体のディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。
  このような場合は、ACアダプターでのご利用をお勧めします。
- USB ケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

HINT

USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。

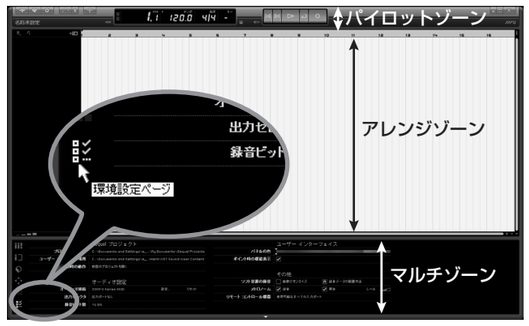
❹ “アプリケーション”フォルダ→“ユーティリティ”フォルダの順に開き、“Audio MIDI設定”をダブルクリックしてください。

Audio MIDI設定が表示されます。“オーディオ装置”をクリックし、デフォルトの入力／デフォルトの出力として、“ZOOM G Series”が選ばれていることを確認してください。

他の項目が選択されていた場合は、“ZOOM G Series”を選択してください。
確認が終わったら“Audio MIDI設定”を終了します。

❺ Sequel LEを起動し、オーディオ接続で“ZOOM G Series”を選択してください。

Sequel LEを起動するには、"アプリケーション"フォルダに入っているSequel LEのアイコンをクリックします。
起動後は、Sequelウインドウの”マルチゾーン”左下隅にあるボタンをクリックして環境設定ページを開き、オーディオ接続欄をクリックして表示されたポップアップメニューから”ZOOM G series”を選択します。
ドライバを切り替えると、確認のウィンドウが表示されますので、“切り替え”ボタンをクリックしてください。



続けて設定ボタンをクリックすると、表示されたウィンドウでレイテンシー（バッファ・サイズ）が設定できます。レイテンシーは、録音/再生時に音が途切れない程度に、なるべく低い値に設定してください。

裏面へ続く

⑥ “プロジェクト” メニューから “新規” を選択します。

それまで開かれていたプロジェクトは閉じられ、空のプロジェクトファイルが作成されます。開かれていたファイルが変更されていた場合は、保存するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

Mac OS X バージョンでは、" ファイル" 、" プロジェクト"、" 編集" の各メニューが画面の左上隅に表示されます。

NOTE

Sequel LEをインストール後、初回起動時は自動的にデモプロジェクトが開かれます。新規プロジェクト作成後は、“プロジェクト” メニューの “開く” からいつでもデモプロジェクトを呼び出すことができます。

⑦ オーディオトラックを追加します。

1. トラックリストの上にある " 新規トラックを追加" ボタンをクリックします。

2. 表示されたダイアログの最上部にある " オーディオ" ボタンを選択します。
3. リストの名前欄一番上にある "empty" （空白）を選択し、"OK" ボタンをクリックします。すると、プロジェクトにオーディオトラックが追加されます。

4. トラック名の欄をダブルクリックし、名前を付けることができます。
ここでは"Guitar" と入力します。

⑧ 録音レベルを設定します。

録音が歪まないよう、トラックの"音量"スライダーで入出力レベルを調節します。

追加したトラックの"録音可能"ボタンをオンにすると、トラックに入力されている楽器の音が聞こえるようになります。
また、入力に合わせてトラック設定欄内の右端にあるレベルメーターが動きます。

HINT

よりよい音質で録音するために、信号が歪まない範囲でなるべく大きな音量となるよう調整してください。

NOTE

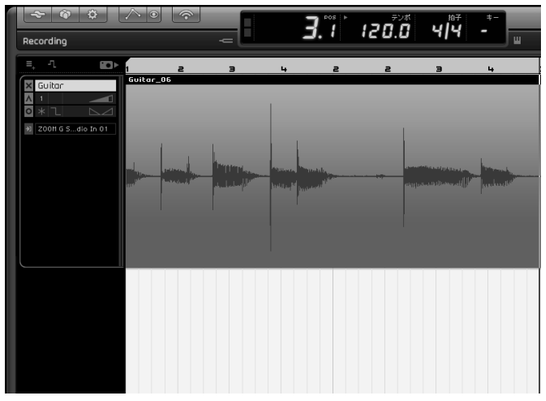
- トラックが録音可能状態の間は、本製品に入力されてダイレクトに出力される信号と、一度パソコンを経由して本製品に戻される信号が同時に出力され、フランジャーがかかったような音になります。これを避けるには、本製品のUSBレベルをDAWに設定してください。
- 上記のメーターには、Sequel LE内部で処理された後の信号レベルが表示されます。このため、ギターなどの楽器を弾いてからレベルメーターが振れるまでに、若干の遅れが生じることがあります。

⑨ 録音します。

1. を押してトラック先頭からの録音開始を指定します。

2. パイロットゾーン内の右側には、録音や再生などを制御するいくつかのボタンがまとめられています。この中で右から２番目にある" サイクル" ボタンがオフ（他のボタンと同じ色）であることを確認します。

3. " 録音" ボタンをクリックし録音をスタートさせます。
２小節分のプリカウントの後録音がスタートします。



4. 演奏が終わったら、コンピュータのキーボードの[Space] キーを押します。
録音が停止します。

⑩ 録音した内容を確認します。

◆再生を開始する

Sequel の再生をスタートするには、以下に挙げるように、複数の方法があります。

- 再生ボタンをクリックする。
- コンピュータのキーボードの [Space] キーを押す。
[Space] キーは再生／停止の切り替えに使用できます。
- コンピュータのキーボードのテンキーにある [Enter] キーを押す。
- アレンジ ゾーン最上部にあるルーラーの下半分をダブルクリックする。

◆再生を停止する

曲の再生を止めるには、以下のような方法があります。

- 再生中に再生ボタンをクリックする。
- コンピュータのキーボードの [Space] キーを押す。
- コンピュータのキーボードのテンキーにある [0] キーを押す。

快適にご使用になるために

Sequel LEを使用中に、極端にアプリケーションの動作が遅くなったり、「USBオーディオインターフェースとの同期がとれない」などのエラーメッセージが表示されたりすることがあります。
このような現象が頻繁に起きるときは、以下のような点にご注意いただくと、改善される場合があります。

①Sequel LE以外に動作しているアプリケーションを終了させる

特に常駐ソフトなどが多く登録されていないかをご確認ください。

②Sequel LEで使用しているプラグインソフト（エフェクト、音源プラグイン）を減らす

プラグインが多い場合、パソコンの処理性能が不足していることが考えられます。
また、同時再生トラック数を減らすことも有効です。

③本製品をACアダプターで駆動する

USBバス電源に対応する製品の場合、USB端子から電源を供給すると、まれに動作が不安定になることがあります。ACアダプターでのご使用をお試しください。

その他、アプリケーションの動作が極端に遅くなり、パソコン自体の操作に支障をきたす場合は、一度本製品とパソコンを繋ぐUSBケーブルを取り外してSequel LEを終了し、その後、再度USB を接続してからSequel LEを再起動してみることをお勧めします